http://www.oldgamesitalia.net/

K

GUIDA AL DIVERTI

Anno IV n. 5 K 39
MAGGIO 1992
Lire 5500

AMIGA

20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20

10 PAGINE DI TNT TUTTE A COLORI

ULTIMA VII

IL SETTIMO SIGILLO DELLA ORIGI

ANTEPRIMA
CHI VINCERÀ IL DERBY
TRA KICK OFF E
SENSIBLE SOCCER?

GUIDA ALL'ACQUISTO DI
UN PC PER GIOCARE

PROJECT X
IL NUOVO K PARAMETRO
DEGLI SPARATUTTO?

Glénat

RECENSIONI

BLACK CRYPT • POOLS OF DARKNESS • D-GENERATION • STORM MASTER •
SHUTTLE • LOST IN LA • SPACE CRUSADE • RACE DRIVIN' • TITUS THE FOX •
AGONY • ALCATRAZ • DYNABLASTER • F

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

MICKEY MOUSE

DONALD DUCK

GIOCO NON INCLUSO

SOLO **GAME GEAR** DIVENTA UN TELEVISORE A COLORI

TV TUNER IN VENDITA SEPARATAMENTE

SONIC

TV TUNER UN ACCESSORIO PER UTILIZZARE GAME GEAR COME UN TELEVISORE PORTATILE A COLORI. PUOI SINTONIZZARTI SU TUTTE LE EMITTENTI PER SEGUIRE TRA UN GIOCO E L'ALTRO IL TUO PROGRAMMA PREFERITO

SEGA

GIOCHI PREZIOSI

GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri s

http://www.oldgamesitalia.net/

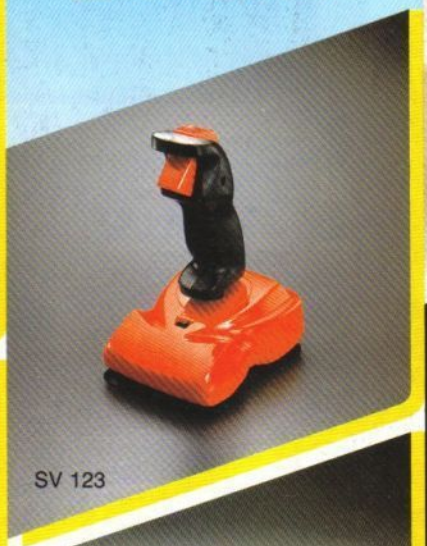
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quickjoy

JOYSTICKS ED ACCESSORI

SV 127


SV 123

SV 131

SV 128

SV 122

SV 125

SV 119

SV 124

SV 133

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

HTD HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l. 34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMSTRAD

VIVERE LA TECNOLOGIA

CICCOGNANI STUDIO

PC 5286 - Computer 80286 16 Mhz, 1MB RAM, grafica VGA, mouse in dotazione - In più il fantastico GRINTA PACK con 100 giochi/programmi e il prestigioso LOTUS WORKS: videoscrittura, foglio elettronico, data base, comunicazione; oltre al monitor a colori e disco fisso opzionali.
Prezzo IVA inclusa da L. 1.359.000

LA GRINTA AGUZZA L'INGEGNO

(Con AMSTRAD e la tua grinta, il computer diventa semplicissimo!)

Pronto Amstrad: 02/3263210 - Nei migliori negozi di elettrodomestici, Hi-Fi, Computer Shop.

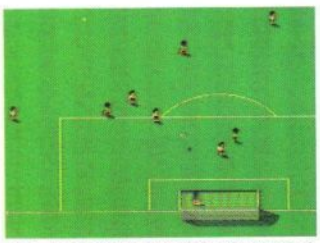
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

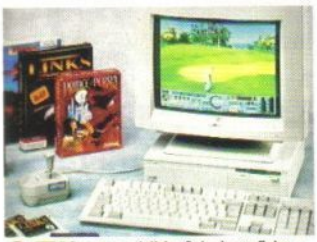
Secondo un'opinione diffusa il mondo dei videogiochi prenderà due direzioni ben distinte: le console per i giochi d'azione, i computer per i giochi più "ragionati". E quando si dice computer, oggi tutti intendono i PC e compatibili. L'Amiga sembra non trovar posto nel futuro del divertimento elettronico. Com'è possibile? Dopotutto si tratta pur sempre della macchina che ha lanciato i 16-bit e che a tutt'oggi è ancora in grado di stupirci con giochi come *Formula One Grand Prix*.

Di chi è la colpa di tutto ciò? Forse, proprio della Commodore che, sapendo di avere una macchina che vendeva da sola grazie al tam tam degli utenti e delle riviste di settore che ne magnificavno le qualità, non si è mai preoccupata di migliorare in modo continuo e costante - e non occasionale - la sua gallina dalle uova d'oro. L'Amiga, infatti, non riesce più a stare al passo della tecnologia dei PC. Un Amiga 500 di oggi è quasi uguale in tutto e per tutto a quello che avreste potuto comprare nel 1986 (sei anni fa!), mentre il PC è ormai giunto alla quarta generazione e un 486 di oggi non ha niente a che vedere con un 8086 di qualche anno fa, se non che ha lo stesso sistema operativo.

Ora più che mai è il momento che alla Commodore si rendano conto di come stanno le cose e cerchino di porvi rimedio. Altrimenti, dopo il muro di Berlino, dovremo attenderci il crollo di un altro mito.



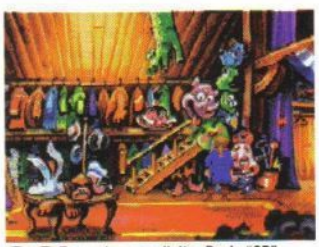
17 Trema *Kick Off*, la concorrenza si è fatta agguerrita...



25 PC croce e delizia. Schede grafiche e sonore, hard disk, misteriose periferiche e tutti gli altri segreti del computer più diffuso al mondo finalmente svelati.

30 Di *Ultima VII* si parlava fin dai tempi di *UVI*. Gli occhi di noi poveri mortali stanno per spalancarsi nuovamente su Britannia.

64 Il programmatore di *Rainbow Islands* ci regala un'altra festa del gioco e del colore: *Fire and Ice*.



93 Tra un trucco e l'altro Paolo "2P" Paglianti è riuscito a scoprire il segreto di Le Chuck.

sommario

News.....5
Il direttore ritorna dai suoi viaggi con una borsa carica di... Il seguito di *Hound of Shadow*, *Rome*, il nuovo GdR dei creatori di *Robin Hood*, *Crisis in the Cremlin*, il simulatore di Gorby della Spectrum Holobyte e *Zool*, il nuovo platform della Gremlin.

Lavori in corso 17
Ciaran Brennan inizia a collaborare con noi svelando in anteprima i segreti del grande rivale di *Kick Off*. Benvenuto!

20 anni di videogiochi 22
Seconda parte della storia delle macchine che hanno fatto il nostro hobby. Dal 1982 ai giorni nostri.

Giocare con il PC 25
Non è un'articolo di politica, ma la K guida per chi ha deciso di convincere papà che il computer è indispensabile per studiare e lavorare.

Prove su schermo.....29
Ultima VII è arrivato! Sei pagine di recensione dell'ultimo capolavoro di Lord British. *Gateway to the Savage Frontier*, *Pools of Darkness* e *Black Crypt* completano il panorama dei GdR. Gli amanti dell'azione frenetica saranno felici di scoprire che *Project X* della Team 17 è il nuovo K-Parametro nel settore degli sparatutto, e che *Agony* della Psygnosis è andato molto vicino a soffiargli il titolo...

Striscia il gioco 82
Recensioni in pillole veloci ed esaurienti. Tra gli altri, *Midwinter 2* per PC, *Covert Action* per Amiga e *Another World* per PC.

TNT 91
Una festa a lungo attesa: il finale della soluzione di *Eye of the Beholder 1* più, senza sovrapprezzo, la soluzione completa di *Monkey Island 2*. Come, non vi basta? Va bene, allora aggiungiamo anche tutti i consigli per completare *Gobliiins*.

K-Box.....107
MBF risponde ai lettori, ovviamente con un po' di filosofia e qualche citazione buttata qui e là.

K-Annunci 112

39

Per un imperdonabile errore il mese scorso apparso il n.° 39. Quello di questo mese è il numero giusto e quello del mese scorso doveva essere il 38. Il prossimo mese sarà il

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rosse

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto Alessandro Cattelan, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Al Pasetto, Tiziano Toniutti, Ciarari Brennan

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numer
Spedizione in abbonamento postale, gruppo - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Arber 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Arber 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere ripro senza autorizzazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

Nuovo telefono

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

LA NEWEL srl PRESENTA NELLA SUA QUALITÀ DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL - LASER DISK GAME -

Quante volte abbiamo desiderato di potere giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile.

Il sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. È così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovavano solo nelle sale giochi. Sono attualmente disponibili interfaccie per i seguenti Computer: Commodore Amiga, Atari ST-STe, IBM - PC compatibili, Commodore C-64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh.

NEW NEW

Interfaccia ad infrarossi in dotazione per la versione IBM - PC compatibili ora disponibile anche per Amiga.

E C C E Z I O N A L E ! ! !

T i t o l i d i s p o n i b i l i

Dragon's Lair

Thayer's Quest

Space Ace

Titoli in progettazione

Don Quixote	Fire Fox
Louvre 1	Framed Up
Casino Royale 1	Cobra Command
Casino Royale 2	Mach II
Thayer's Quest II	Mach III
Space Harrier	Afterburner
Super Hng-On	Mac Dump
Astron Belt	Darius
Fantasy Zone	Scramble
Orpheus	Shadow of the Star

Voyage to the New World

NEWEL

Buono di Lire 100.000 presentando questo tagliando.

Il buono è valido solo acquistando il sistema completo (Lettore Laser, Interfaccia, Software, Dragon's Lair)

(Il buono non è cumulabile)

Tutti i prezzi sono sempre IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS GAMES NEWS GAMES

speciale 92 ECTS

SQUILLI DI TROMBA E RULLI DI TAMBURI!!!

Al recente European Computer Trade Show (ECTS) che si è tenuto a Londra sono stati annunciati i vincitori degli "oscar europei" dei videogiochi. Eccovi la lista dei vincitori:

Miglior gioco su CD:	***Sim City***
Miglior confezione:	***3D Construction Kit***
Miglior utility:	***Amos 3D***
Miglior programma di disegno:	***Deluxe paint IV***
Miglior sonoro:	***Wing Commander II***
Miglior grafica:	***Wing Commander II***
Miglior gioco d'azione:	***Lotus Turbo Challenge II***
Miglior avventura/gioco di ruolo:	***Eye of the Beholder***
Miglior simulazione:	***Railroad Tycoon***
Miglior gioco sportivo:	***Jimmy White's Whirlwind Snooker***
Gioco più originale:	***Civilization***
Gioco dell'anno:	***Lemmings***
Software house dell'anno:	**Microprose**

Codeman Assassin

Superfrog

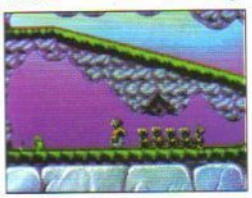
Ci credereste? Anche le rane volano!

I ragazzi della Team 17 dopo averci sorpreso con l'ottimo *Alien Breed* e aver scosso il mercato con il superlativo *Project-X* (il nuovo K-parametro per quanto riguarda gli shoot'em up), stanno cominciando a pensare in grande stile. Due nuovi team di sviluppo si sono infatti aggiunti al loro staff e si prevede che altri due si aggiungeranno fra breve.
Il frutto di queste nuove collaborazioni non sarà disponibile fino alla fine dell'anno ma siamo in grado fin d'ora di informarvi sui fantastici titoli che ci attendono. *Codename Assassin* sarà un fantastico beat'em up che raggiungerà nuovi apici nella giocabilità Amiga (almeno secondo i programmatori); *O.H.P. Racer* si annuncia, invece, come un gioco di corse con scrolling ultra-fluido e veloce. Per quanto riguarda i giochi che la Team 17 sta sviluppando per conto proprio, non possiamo che attendere con ansia l'uscita (prevista per Novembre) dell'incredibile platform intitolato *Superfrog* che vi fa vestire i panni di una super-rana, con tanto di mantellina rossa; infine per tutti coloro che lo aspettavano, possiamo confermare l'uscita di *Alien Breed 2* che purtroppo è prevista solo per la metà del '93. Come al solito tutti questi giochi richiederanno 1 Mb di memoria.

Questi "umani" sono proprio incorreggibili

La Mirage, non contenta di popolare i nostri incubi con gli orrori metropolitani di *Dark Seed* ha deciso di rovinarci l'esistenza con un nuovo e più tremendo pericolo. Stiamo parlando di *Humans*, un gioco che si preannuncia come il seguito ideale di *Lemmings* e vi pone al comando di una tribù di cavernicoli che riescono ad essere ancor più stupidi degli insulsi roditori. L'uscita è prevista per la fine di maggio.
Mike Singleton, il mitico programmatore di *Midwinter* è pronto a dare vita ad una nuova e fantastica avventura con *Ashes of the Empire*, un gioco che ci vedrà impegnati nel tentativo di ridare vigore ad un impero in rovina costituito da cinque repubbliche e quaranta provincie (ricorda l'Unione Sovietica); disponibile per l'Amiga in giugno e per PC in settembre.
Se amate i giochi di strategia, invece, non vi resta che attendere l'uscita di *Ragnarok*, un programma basato su un antico gioco vichingo che garantisce la stessa profondità di gioco degli scacchi; previsto per la fine di giugno su PC e in luglio per Amiga.
Altri due giochi previsti sono *Gadget Twins* e *Dwagons*, appartenenti alla categoria dei giochi "carini", ulteriori notizie sui prossimi numeri di K.

Humans



Ashes of the Empire

UN NINJA DALLA DIMENSIONE N ?!

Zool

Proprio così, il nuovo eroe della Gremlin, *Zool*, sembra provenire da questo strano luogo. Il gioco, in realtà, non offre niente di particolarmente innovativo, bensì una sana dose di azione nel migliore stile a piattaforme. Il nostro *Zool* dovrà attraversare sette mondi per potersi dichiarare soddisfatto: dei dolci, della musica, degli attrezzi,della frutta, degli sparatutto, del divertimento e dei giocattoli. Da quello che abbiamo potuto vedere il gioco sembra essere davvero fantastico, ma aspettate la nostra recensione completa, l'uscita è infatti prevista per luglio su Amiga e ST. Inoltre, per tutti coloro che hanno amato *Utopia*, la Gremlin ha preparato un data disk con dieci livelli nuovi di zecca ed alcune opzioni aggiuntive. Dovreste già trovarlo nei negozi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Red Zone

Aquaventura

La Psygnosis si iscrive alle olimpiadi

Scherziamo! Più semplicemente i programmatori della casa di Liverpool hanno deciso di approfittare delle imminenti Olimpiadi per lanciare un gioco basato sull'atletica leggera. *Athletics*, questo il nome del gioco, vi permetterà di partecipare a cinque eventi sportivi: lancio del giavellotto, 100 metri, 400 ostacoli, salto in alto e salto in lungo; il gioco si avvarrà di immagini digitalizzate di atleti ed è previsto per giugno.

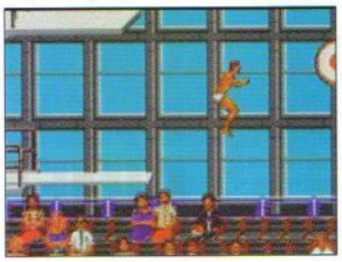
Per tutti coloro che hanno avuto la pazienza di attendere, sembra che *Aquaventura* sia finalmente pronto: la Psygnosis afferma che il risultato è valso l'interminabile attesa. Speriamo!

Un nuovo gioco di motociclette nello stile di *Team Suzuki* arriverà fra non molto sugli schermi del vostro Amiga, stiamo parlando di *Red Zone* che promette anche un'incredibile funzione di replay dei vostri incidenti; l'uscita è prevista per maggio.

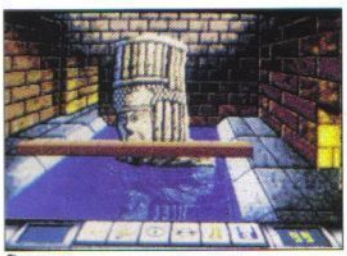
Per chi è solito dedicarsi a impegni più seri sul proprio Macintosh sono in arrivo in giugno i *Lemmings* che sicuramente faranno crollare la produzione di più di un ufficio!

L'EMPIRE SI LANCIA NEL CYBERSPAZIO

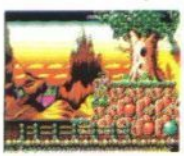
Basandosi sull'omonima e fortunata serie di giochi di ruolo della I.C.E., la Empire sta per sfornare un fantastico gioco di ruolo ad ambientazione cyberpunk intitolato *Cyber Space* che si avvarrà delle ottime routine di grafica 3D di *Team Yankee*. Se amate il gioco di ruolo e impazzite per i libri di William Gibson non vi resta che attendere l'ottobre di quest'anno quando uscirà il gioco. Se invece preferite dei divertimenti più immediati *International Sports Challenge* con sei eventi sportivi fra cui tuffi, nuoto e ciclismo potrebbe fare al caso vostro, dovreste già trovarlo nei negozi.



La Infogrames con noi per l'eternità


Eternam

Eternam è il nuovo gioco d'avventura della Infogrames, si basa sullo stesso principio di *Drakkhen* ma con un'area di gioco dieci volte più grande. Il gioco presenterà delle inquadrature in stile cinematografico di cui la Infogrames va molto fiera, 256 colori su schermo e un'attenzione ai dettagli senza pari (pensate che se vi avvicinerete ad uno specchio vedrete la vostra immagine riflessa!!!). La trama di questo capolavoro in 3D è abbastanza originale: come maresciallo delle forze unite di Orione avete vinto un viaggio premio ad Eternam il parco di divertimenti più importante della galassia. Ovviamente le cose non andranno così lisce e il parco di divertimenti si trasformerà in una trappola mortale. Interessante, vero? Speriamo di poterlo recensire al più presto.

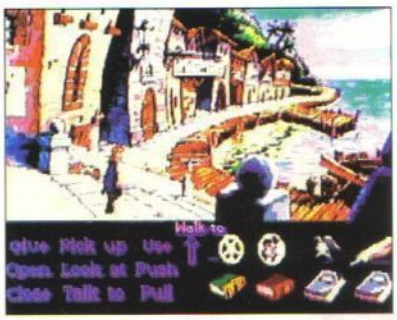

Jim Power

Salvare l'universo ?!?

Proprio così, nel mondo dei videogiochi non si finisce mai di salvare qualcuno o qualcosa e al buon *Jim Power* toccherà salvare l'universo dalle mire espansionistiche del malvagio demone Vulkhor. *Jim Power* della Loriciel si presenta come un ottimo platform game con grafica e sonoro fantastici. Dovreste già trovarlo nei negozi mentre leggete queste righe, in ogni caso aspettatevi una recensione completa.

LECHUCK SI VENDICA SULL'AMIGA

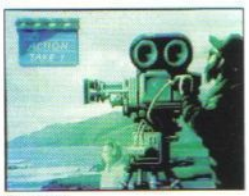
Ebbene sì per tutti coloro che hanno aspettato a lungo l'arrivo di *Monkey Island 2* su Amiga l'attesa è quasi finita. Il gioco verrà infatti pubblicato in Inghilterra a giugno e speriamo che da quella data non passi molto prima di poterci gustare l'avventura nella versione italiana. La grafica e il sonoro si preannunciano fantastici, anche se le voci di una versione in HAM sembrano assolutamente infondate. Non resta che attendere fino a giugno per saperne di più.



LA DISNEY ALLA RISCOSSA

Heaven of Earth

Per tutti coloro che ritenevano la Sound Source un inutile scatolotto bianco, utile solo per *Rocketeer*, la Disney Software presentava oltre ad una montagna di programmi educativi anche quattro nuovi giochi che sfrutteranno la Sound Source. Si tratta di *Roller Coaster*, *Heaven &Earth*, *Dick Tracy* e *Stunt Island*. Il primo gioco farà la felicità di quanti di voi amano i Luna Park, si tratta infatti di un simulatore di ottovolante che sarà disponibile per PC a partire da novembre. Per chi ama divertimenti più rilassanti, invece, uscirà a giugno *Heaven & Earth*, un gioco di ragionamento. *Stunt Island* vi consentirà di emulare le Frecce Tricolori e di filmare le vostre evoluzioni in perfetto stile hollywoodiano. *Dick Tracy*, infine, sarà disponibile anche per Amiga e vi metterà nei gialli panni dell'investigatore dei fumetti impegnato a risolvere una serie di casi generati dal computer.


Stunt Island

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean

TAITO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOMBE DA ORBI

Harrier

Chi pensava che i recenti sconvolgimenti in Russia ed in Europa Orientale avrebbero privato "Wild" Bill Stealey e la Microprose della materia prima su cui lavorare si sbagliava di grosso. La capacità dell'uomo di adattarsi alle avversità non deve mai essere sottovalutata, come dimostra questo filotto di titoli freschi freschi dal tavolo di progettazione...

L'aereo a decollo verticale più famoso del mondo è il protagonista della nuova simulazione di volo targata Microprose.

In *Harrier* il giocatore potrà scegliere tra tre modelli diversi: il GR.7 della RAF equipaggiato per attacchi notturni, l'AV-8B del corpo dei marine e lo speciale "Harrier Microprose" studiato per i principianti. Il gioco comprende fino a 6 compagni di squadriglia che partecipano all'azione contemporaneamente al giocatore. Ogni pilota ha caratteristiche differenti e spetta al giocatore, nei panni del capo-squadriglia, decidere chi è più adatto ad intraprendere una determinata missione. Le missioni sono tutte collegate e riflettono i diversi aspetti di una campagna su grande scala. La componente strategica include la gestione delle risorse di armi e munizioni, il trasferimento della squadriglia tra le diverse basi e la decisione dei turni di volo dei nostri uomini. *Harrier* è atteso per Amiga e PC intorno alla fine di novembre.

***Napoleon* simula la "Guerra dei 100 giorni", l'ultimo tentativo di Napoleone di riprendere il potere dopo l'esilio sull'isola d'Elba. Il giocatore potrà decidere se guidare le forze Francesi, Prussiane o Inglesi. La versione per IBM e compatibili dovrebbe uscire in autunno.**

***Haunted* è il titolo provvisorio del nuovo gioco di ruolo in 3D che la Microprose sta sviluppando insieme ai veterani della Magnetic Scrolls. Una visita a una casa abbandonata recentemente ereditata da un lontano parente si trasforma in un incubo popolato da creature terrificanti. A novembre per PC.**

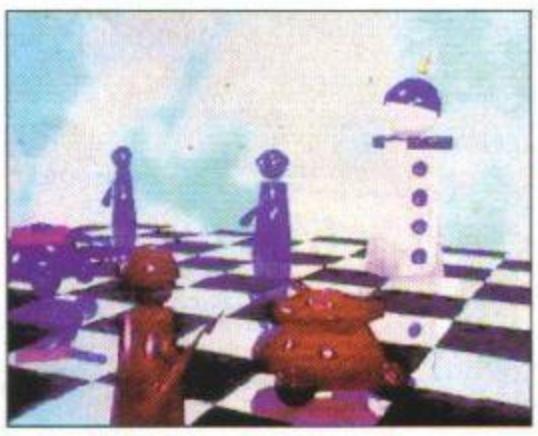
ANIMA E CORE

Premiere

La società di Derby ha in serbo un bel po' di titoli per la seconda metà del 1992 e, da quello che abbiamo visto a Londra, tutti molto interessanti. *Premiere* è un gioco di piattaforme a scorrimento orizzontale ambientato in sei diversi set cinematografici che vanno dal western al film horror, dal cartone animato al film in bianco e nero. La grafica e l'animazione, disegnate da Jerr O'Carroll, quello di *Heimdall*, sono stupende e l'uscita è prevista per giugno nella versione Amiga. *Curse of Enchantia* è invece la prima avventura grafica della Core, sulla falsa riga dei giochi Sierra/Lucasarts. Grafica colorata a mano e digitalizzata e dozzine di locazioni da esplorare sono le caratteristiche di questo gioco che graficamente non ha niente da invidiare a *Monkey Island*. Previsto per agosto per PC e Amiga. A novembre, infine, uscirà per Amiga e ST *Chuck Rock II - Son of Chuck*, il seguito del gioco preistorico di piattaforme che ha lanciato la Core come casa editrice. Dalle prime immagini sembra carino quanto il precedente, e altrettanto divertente. Non resta che aspettare pazienti l'uscita.

O CAPITANO, PORTAMI VIA

Theatre of war



La mai lodata abbastanza Three-Sixty (*Harpoon*) dopo una lunga serie di simulazioni aeronavali ritorna nel settore dei giochi di strategia con *Theatre of War*.

Si tratta di una simulazione astratta, a metà strada tra gli scacchi ed un boardgame, nella quale i giocatori manovrano balestre, catapulte, Patriot, carri armati e missili anticarro su una scacchiera in prospettiva isometrica. Tre diversi periodi storici nei quali incrociare le spade e la possibilità di giocare contro il computer o con un amico. L'uscita della versione Amiga è imminente. Quella della versione PC sfrutterà le proprietà della SuperVGA a 256 colori. Dischi di espansione sono promessi nel prossimo futuro.

Mondi millenari

Prendete *Sim City* e *Sim Earth*, aggiungeteci un pizzico di *Populous* e di *Civilization*, agitate il tutto e cosa otterrete? Il nuovo simulatore globale (in tutti i sensi) della Millenium.

● *Global Effect* pone il giocatore nei panni di un "responsabile planetario". Le sue mansioni variano secondo lo scenario affrontato (ce ne sono quattordici), ma in generale richiedono la gestione della crescita e dello sviluppo di una civiltà in un ambiente ricco di problemi. Nessun aspetto sembra essere stato trascurato: ambiente, ecologia, produzione energetica, gestione delle risorse, guerre, città, effetti delle scelte del giocatore sull'ambiente e sul clima... Se le promesse verranno mantenute, *Global Effect* potrebbe essere uno dei più grossi hit della stagione. A maggio per Amiga e PC.

● È arrivato! Il tanto atteso seguito di *Hound of Shadow* terrorizzerà PC e Amiga al più tardi a novembre. Ispirato alle atmosfere horror dei romanzi di Lovecraft e ambientato nell'Alessandria d'Egitto degli anni venti, *Daugther of the Serpents* utilizzerà un'interfaccia utente grafica completamente rinnovata, manipolazione di oggetti, ipertesto e una nuova versione del sistema di gestione dell'avventura "timeline", che all'epoca era apparso non privo di problemi.

● Il sistema isometrico sviluppato per *Robin Hood* ritorna in *Rome*, la nuova avventura della Millenium ambientata... al tempo dei romani. Il giocatore interpreta Hector, uno schiavo che dimora nella città di Ercolano (ahi ahi, sentiamo già puzza di zolfo). Lo scopo è riacquistare la libertà e scalare ad uno ad uno tutti i gradini della scala sociale fino a sfidare il potere dell'imperatore in persona.Le versioni per Amiga e PC sono attese per settembre.

● James Pond ritorna! Dopo il grande successo di *Robocod* il pesciolino più famoso del mondo si tuffa (è il caso di dirlo) in due avventure nuove di zecca. I dettagli sono ancora segreti. Si sa solo che il primo gioco dovrebbe coinvolgere una cospirazione mondiale, l'ormai famoso Dr. Maybe e delle curiose olimpiadi sottomarine alle quali James parteciperà come concorrente. *The Offishial Aquabatic Games* uscirà a giugno mentre per *Splash Gordon* bisognerà pazientare fino all'autunno.

Un "coktel" di interattività

La Coktel Vision annuncia *Inca* una rivisitazione multimediale della scoperta dell'America. Il gioco vanterà tecniche di realizzazione grafica incredibili, musiche con accenti tipicamente andini e una interattività che promette di essere superiore a tutto quanto visto fin ora. Il gioco sarà disponibile per PC Cd ROM, CDI, PC Hard Disk e la data di pubblicazione deve essere ancora comunicata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO •

GAME power

LA rivista per la TUA console!

Game Power ti aspetta ogni mese in edicola con: recensioni, anteprime, trucchi, mappe e aiuti .

Game Power tutti i giorni è in edicola, dalle 9 alle 18, orario continuato. Non mancate all'appuntamento!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INVASIONE INSETTOIDE

Alla Ocean devono amare le formiche visto che dopo *Sim-Ant* è ancora uno di questi minuscoli animaletti il protagonista del loro nuovo gioco, *Push Over*. Un ragazzino sbadato ha perso i suoi snack al formaggio e spetta al coraggioso soldatino G.I. Ant il gravoso compito di recuperarli. Si tratta di un rompicapo strutturato su più livelli con ostacoli da evitare e spianare, e molte insidie. Al gioco è legato un concorso abbinato a una nota ditta inglese di snack al formaggio.

Elettronico, Watson

Sono emersi nuovi particolari sull'avventura investigativa della Electronic Arts di cui già avevamo accennato nello scorso numero. *The Case of the Serrated Scalpel*, per IBM PC e compatibili, è un'avventura grafica in stile Sierra/Lucasfilm. Ambientata nella Londra vittoriana di fine ottocento, l'avventura ha come protagonisti (come poteva essere altrimenti?) il geniale Sherlock Holmes ed il fido assistente Watson. Un misterioso maniaco omicida squarta giovani donne in vicoli bui. Mentre la polizia paventa il ritorno di Jack lo Squartatore, Holmes intuisce che gli omicidi senza movente nascondono qualcosa di ancora più sinistro. Cinquanta locazioni e centinaia di indizi permetteranno a Holmes di verificare la verità di uno dei suoi aforismi preferiti: "Le cose più importanti possono dipendere dai particolari più insignificanti". La schermata che potete vedere qui a fianco parla da sola per quanto riguarda l'aspetto grafico del programma. Atteso per agosto, *The Case of the Serrated Scalpel* dovrebbe essere il primo di una serie di avventure che utilizzano il nuovo sistema elaborato dalla EA.

The Case of the Serrated Scalpel

Risky Woods

I platform game con grafica di ispirazione giapponese sono di moda. Dopo *Leander* della Psygnosis, anche la Electronic Arts si tuffa nella mischia con *Risky Woods*. Si tratta di un'avventura arcade che, nelle intenzioni dei realizzatori, combina esplorazione, azione e combattimento. La trama segue le avventure del giovane guerriero Roham nel suo tentativo di liberare i saggi monaci del regno da un incantesimo che li ha trasformati in statue. Sono annunciati dodici livelli, venti nemici diversi, scorrimento parallattico e potenziamenti che prendono la forma di incantesimi. A luglio per Amiga, con le versioni per PC ed ST subito a seguire.

ECTS

L'Oriente rosso

A volte succede: la fantasia anticipa la realtà. È quanto accaduto con *Crisis in the Cremlin*, il gioco di simulazione fantapolitica programmato dalla Spectrum Holobyte. Sebbene uscirà per IBM e compatibili solo in maggio, *Crisis* venne progettato all'inizio dell'anno scorso e può vantarsi di essere l'unico gioco per computer ad avere previsto il golpe moscovita d'agosto. Il giocatore indossa gli scomodi panni di Gorbachov e la simulazione inizia con l'insediamento al Cremlino del leader sovietico nel 1985. L'obiettivo è resistere al potere per 30 anni (il record personale di Gorby è 6 anni). Si può scegliere lo schieramento con cui allearsi (stalinisti della linea dura, nazionalisti o riformisti). Il giocatore deve prendere decisioni di importanza capitale per il benessere della *Rodina* e riuscire a superare le diverse crisi che gli si parano davanti senza ammalarsi di raffreddore (eh eh). L'erede di *Balance of Power* prenderà il potere su PC e compatibili entro la fine di maggio.

E se la vita al Cremlino è troppo stressante, perché non concedersi qualche pausa rilassante di tanto in tanto con la versione aggiornata di *Tetris*? *Super Tetris* (sembra il titolo di un gioco per Super NES) offre numerose opzioni inedite, come la possibilità di demolire i blocchi facendo uso di bombe e un numero limitato di blocchi a disposizione per ripulire ogni livello dagli ostacoli già presenti. La versione PC uscirà all'inizio di maggio, mentre Amiga ed ST dovranno attendere fino alla fine del mese.

Di tutto un po'

Dune

Reach for the skies

Dopo la cessione della Virgin Mastertronic, e la conseguente distribuzione dei prodotti Sega, alla Sega stessa, la Virgin Games si è gettata a capofitto nella produzione di giochi per tutti i formati esistenti sul pianeta, dai computer alle console, dai CD-ROM al CDTV.

Andiamo con ordine. Il titolo più atteso e sicuramente più prestigioso è *Dune*, l'adattamento dello stupendo libro di fantascienza di Frank Herbert. Sviluppato in compartecipazione dalla Virgin e dalla francese Cryo Software, *Dune* vuole essere il più possibile fedele al romanzo da cui è tratto, combinando allo stesso tempo diversi elementi creativi. *Dune*, la cui uscita è prevista a maggio, è un mix di strategia e GdR, con grafica superlativa e una colonna sonora evocativa che la Virgin Records pubblicherà addirittura su CD.

L'altro grosso titolo della Virgin di questo mese è *Lure of the Temptress*, la risposta inglese alle avventure grafiche americane della LucasArts e della Sierra. Creato dalla Revolution Software, e basato sul sistema Virtual Theatre, *LOTT* è un fantasy GdR che offre una sensazione da "mondo reale", con i personaggi che conducono vite indipendenti e un livello di dettaglio che offre molte possibilità di interazione.

Altri titoli in ordine sparso sono: *Pool* di Archer Maclean, l'autore di *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, che ha focalizzato la sua attenzione sul biliardo americano a 15 biglie; *Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia*, un'avventura fantasy sul genere di classici come "Alice nel paese delle meraviglie", realizzata dalla Westwood Associates (quelli di Eye of the Beholder) che si concentra più sull'interazione tra i personaggi che su maghi, demoni, spade e robe simili;*Rookies* un gioco di guerra con vista isometrica tridimensionale in cui si manovrano soldatini; *Apocalypse*, uno sparatutto particolare ma pieno d'azione e con sonoro sintetizzato di bombe, mitragliatrici, mine, ecc.; *Reach for the Skies*, un simulatore di volo ambientato durante la 2ª Guerra Mondiale che può essere giocato anche come gioco di strategia. L'uscita di tutti questi titoli è prevista tra l'estate e l'autunno 1992.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM PRESENTA UN GIOCO FUTURISTICO DI CONFLITTO STRATEGICO

SEI IL COMANDANTE SUPREMO NELLA CAMPAGNA PER IL DOMINIO TOTALE DEL PIANETA ORION. I TUOI ORDINI SONO COSTRUIRE, COMANDARE, CONQUISTARE!

Svolgete la vostra campagna su diversi territori in 72 regioni.

Costruite la potente macchina Cyborg da combattimento.

Ingaggiate battaglie tattiche a velocità frenetica.

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

Disponibile per **Amiga** 1 Mb - **Atari ST** 1 Mb - **PC** VGA 256 colori - 640 K RAM - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundb

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARRIVA L'AMIGA 600

La prima macchina della nuova serie di Amiga, che dovrebbe presto invadere il mondo dell'informatica casalinga, è stata presentata ad Hannover nell'ambito del CEBIT '92. Il computer presenta alcune differenze di rilievo rispetto all'Amiga 500 Plus di recente presentazione. La prima cosa che salta all'occhio è la mancanza del tastierino numerico e dei tasti cursore disposti a croce, questo nuovo assetto della tastiera rende l'Amiga 600 più piccolo di un terzo rispetto ai vecchi modelli della serie 500.

Esaminando le porte di espansione e di collegamento notiamo con piacere che è stata aggiunta un'uscita RF che consente di collegare la macchina direttamente ad un televisore; continuando nel nostro viaggio fra le porte d'espansione arriviamo ad una misteriosa fessura sul lato sinistro della macchina. Si tratta di un connettore per cartridge PCMCIA, che accetta schede simili a delle carte di credito con una capacità che può arrivare fino a 4 Mb.

L'altra grossa novità dell'Amiga 600 è la possibilità di acquistarlo con un hard disk incorporato che potrà contenere da 20 a 120 Mb (il modello con hard disk verrà denominato - con lacerante fantasia - Amiga 600 HD). Questa possibilità apre un nuovo orizzonte per tutti i programmatori e gli sviluppatori di software per Amiga, in quanto per la prima volta un Amiga destinato al grande pubblico disporrà di un hard disk di serie. Speriamo di poter così assistere ad un rifiorire nel mercato dei giochi che già per troppo tempo è stato frenato dalla mancanza di una memoria di massa veloce e capace.

Il giudizio sul nuovo nato in casa Commodore è abbastanza positivo, sarà ora possibile trasportare un Amiga con relativa facilità, potendolo collegare a qualsiasi televisore, anche se l'eliminazione del tastierino numerico potrà creare dei problemi di compatibilità con alcuni programmi (in particolare i simulatori di volo). Aspettiamo ora con ansia le nuove macchine annunciate dalla Commodore per verificare se le loro intenzioni di mantenersi al passo con i tempi verranno rispettate.

si ringrazia next computer rho (milano) 02/93505280

SCHEDA TECNICA

CPU:	Motorola 68000 -16 bit
Clock:	7,09 MHz
Coprocessori:	Fat Agnus 8372A 1 Mb 8873 Super Denise ECS 5719 Gary
Memoria: 1Mb	
Interfacce:	Dischi esterni Mouse/Joystick (2) Seriale (RS232) Parallela (Centronics)
Video:	RGB Analogico Composito a colori RCA Modulatore RFA Connettore PCMCIA Audio Stereo
Software di sistema:	Kickstart 2.05, Workbench 2.05

ABACUS MOSTRA MERCATO

Giunge alla terza edizione la manifestazione dedicata all'informatica e la telematica per lo studio, l'hobby e la casa.

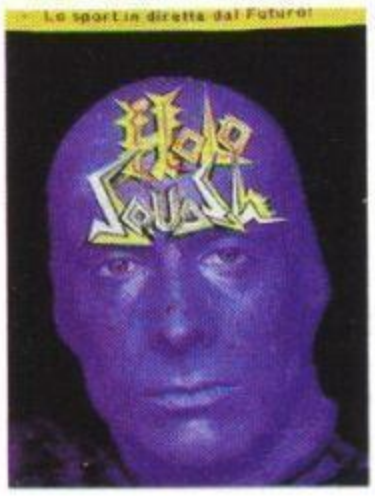
La fiera aprirà i battenti a Milano il 7 maggio, per chiuderli l'11 maggio; l'ingresso sarà gratuito per facilitare la visita ai gruppi familiari che sempre più costituiranno il target di questo segmento dell'elettronica. Fra le novità di quest'anno troviamo un'ampia sezione dedicata ai prodotti multimediali: CDTV, CD-ROM e il nuovo CD-I della Philips, considerando che questi supporti possono contenere fino 600 Megabyte di dati, è facile capire che ci troviamo davanti ad una sezione dedicata al futuro dell'elettronica di consumo.

Naturalmente non mancheranno delle sezioni dedicate alle ultime novità nel campo della Realtà Virtuale: sarà possibile esplorare personalmente questo nuovo fantastico mondo, le cui porte sono state, per ora, soltanto socchiuse. Per informazioni: 02/48195375-02/4983542.

IL 1º CAMPIONATO ITALIANO DI VIDEOGIOCHI

La prima sfida nazionale di videogiochi sponsorizzata da K e Game Power sta proprio decollando: migliaia di iscritti in tutta Italia si stanno unendo per dar vita ad un evento di proporzioni colossali. La Rizzoli Corriere della Sera visto il successo della manifestazione ha deciso di spostare la finale al mese di settembre, consentendo così a tutti i ritardatari di partecipare. Chiunque desideri partecipare può rivolgersi ad un negozio Giocheria. Buon divertimento!

IL TORNEO DI HOLO-SQUASH



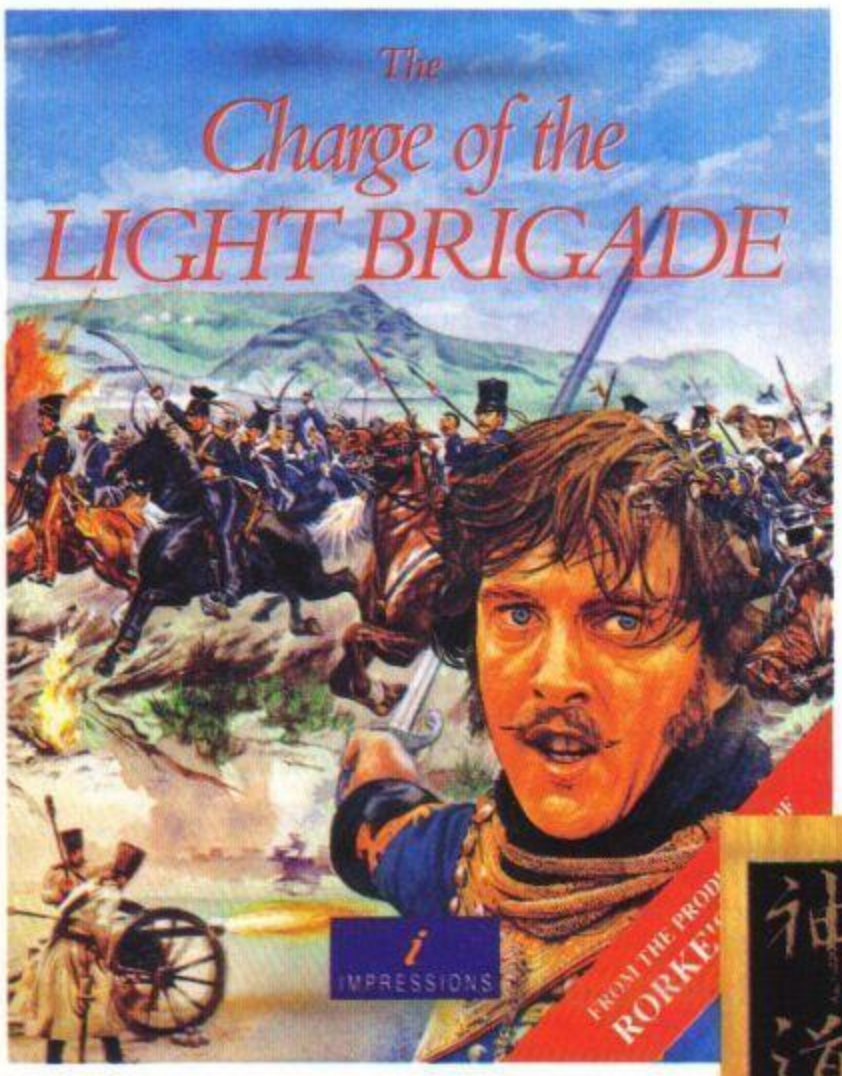
La Lindasoft organizza il primo torneo di *Holo-Squash*, per partecipare sarà sufficiente inviare una fotografia del vostro record entro il 30 Novembre a: Lindasoft. Via Pindemonte 15 - 20052 Monza. Sono previsti superpremi per i primi tre classificati, Swatch da collezione fino al 10° posto e bellissime magliette ai primi venti. Per informazioni: 039/835052 orario serale.

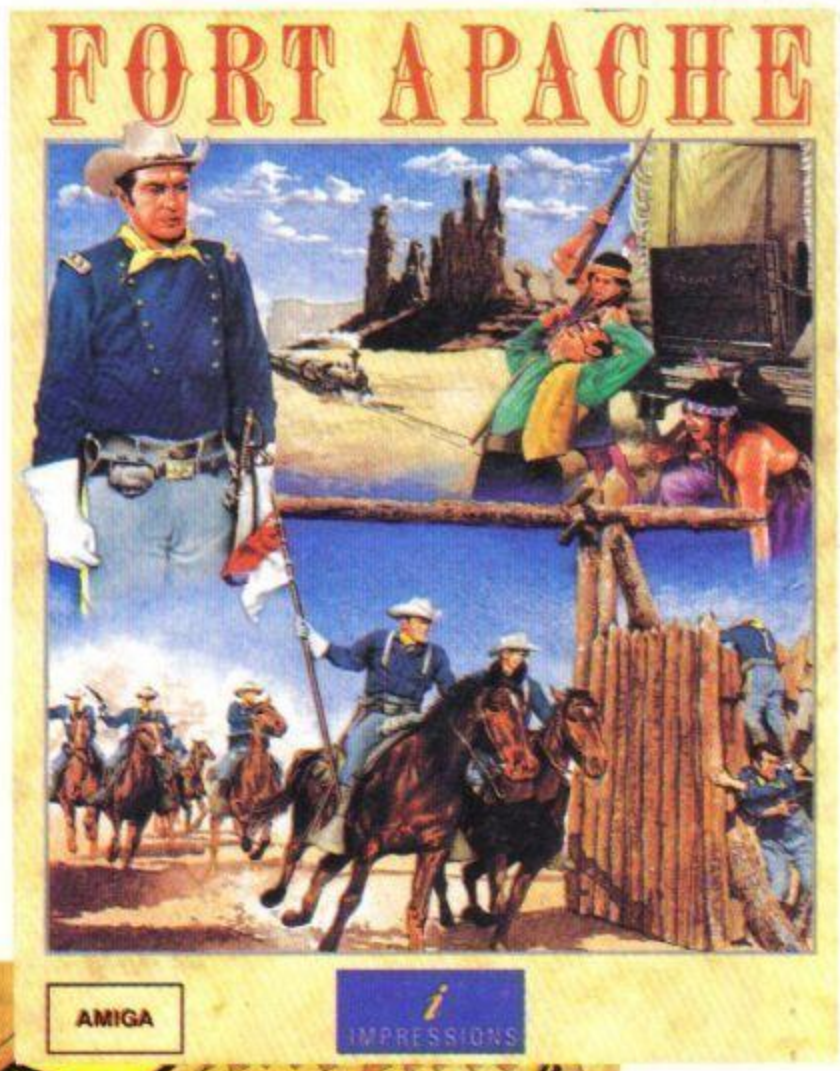
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

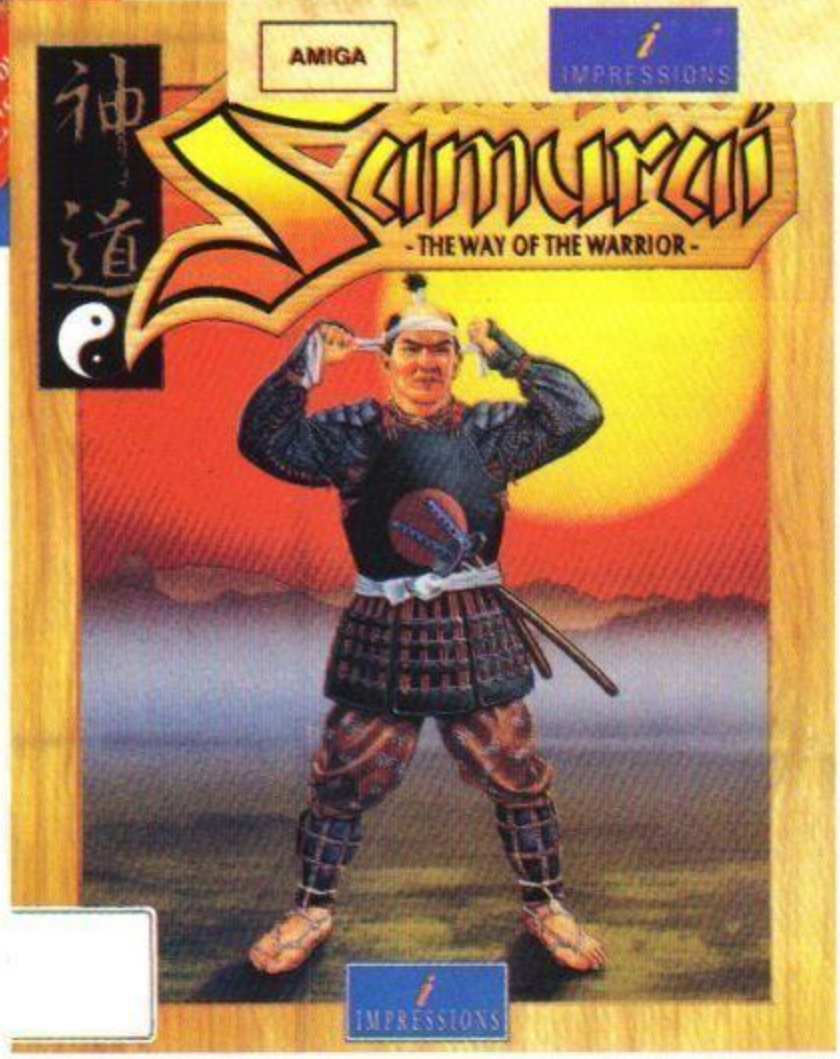
http://www.oldgamesitalia.net/

i Maestri della Grande Strategia

i IMPRESSIONS







FORT APACHE
Avrai il comando di un distaccamento della cavalleria USA, mantenere l'ordine nella tua zona, controllare gli indiani, i banditi, i ladri e i fuorilegge. Dovrai proteggere la ferrovia, le carovane e le fattorie. Sarà tuo compito addestrare le reclute facendone dei duri soldati. Un duro compito per un duro eroe del Selvaggio West.

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE:
La carica dei 600 fu un fantastico atto di coraggio da parte della cavalleria Inglese contro i cannoni Russi nella guerra di Crimea del 1854, una guerra fra gli eserciti alleati di Francia, Inghilterra e Turchia contro i Russi. In questo gioco comanderai tutte le unità del tuo esercito, sia individualmente che in gruppi. Una grafica eccezionale accompagna uno dei giochi di strategia più divertenti degli ultimi anni. Dagli stessi autori di "Rorke's Drift".

SAMURAI: THE WAY OF THE WARRIOR
Il XVI secolo in Giappone é conosciuto come il periodo Sengoku, che significa "Paese in guerra con Se Stesso". Il potere era dei signorotti locali, i Dalmyo, che dominavano grazie alle loro bande di guerrieri. In questo gioco sarai uno di questi signori della guerra e dovrai tentare di conquistare l'intero Giappone attraverso una metodica espansione delle tue forze. La ricostruzione storica di questo gioco é sicuramente la più accurata mai realizzata finora.

DISPONIBILI PER AMIGA E PC COMPATIBILI

Distribuito in Esclusiva da
SOFTEL
Via A. Salinas 51/b 00178 Roma

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS NEWS

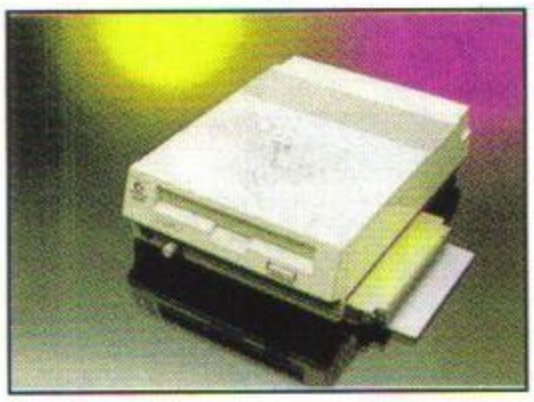
UN CALCIO ALLA NOIA

Gli Europei di calcio stanno per cominciare e la Domark ha pensato bene di firmare un accordo con la Taito per la conversione di *European Football Champ*, un coin-op che ha furoreggiato nelle sale giochi di mezzo mondo. L'uscita è prevista per giugno su tutti i formati. *Kick Off 3* e *Sensible Soccer* in pericolo? Chi ha apprezzato *Mig 29 Superfulcrum* sarà felice di apprendere che la Simis ha cominciato a lavorare su *Harrier Assault* un simulatore di volo basato sul famoso aereo a decollo verticale usato dalla marina militare americana, per poterlo ammirare dovremo, però, attendere fino ad agosto.

La Tengen sta per terminare *Rampart*, il gioco di cui vi avevamo già parlato nel mese di marzo, l'uscita è prevista per agosto e vi potete aspettare una recensione su K di settembre.

La Domark non poteva perdere l'occasione di sfruttare la popolarità di Cristoforo Colombo in occasione del cinquecentenario della scoperta dell'America e così ha pensato bene di programmare *Columbus* un gioco di strategia e di esplorazione che vi farà rivivere le emozioni dei primi esploratori del Nuovo Mondo. Per emulare le gesta del nostro illustre conterraneo dovremo però aspettare fino a settembre. Questo gioco come gli altri sarà disponibile per tutti i formati a 16 bit.

AMIGA MULTIMEDIALE



Era ora! Sembra che finalmente la Commodore abbia deciso di scoprire le carte per quanto riguarda il lettore di CD-ROM per Amiga. La periferica che dovrebbe essere denominata A570 (e non A690 come si pensava in principio) si collegherà alla porta d'espansione sul lato sinistro dell'Amiga e richiederà un mega di Chip RAM per poter funzionare.

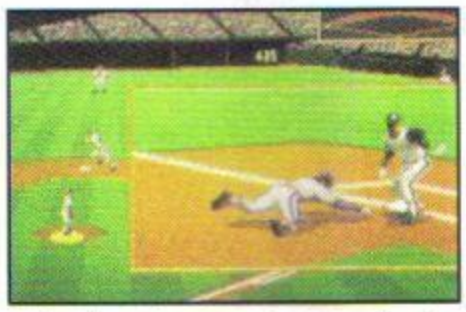
L'A570 funzionerà sia con la versione 1.3 del sistema operativo che con la 2.0. Per ora la macchina sarà disponibile solo per A500 e A500 Plus, ma speriamo che la Commodore produca al più presto una versione compatibile con A2000 e A3000. L'uscita in Inghilterra è prevista per maggio, speriamo di non dover attendere ancora per molto!

Da Sysop a Dj con l'Amiga

Il Sysop della BBS Ultimo Impero, in cui è presente l'area Kappa gestita in collaborazione con Paolo Paglianti, ha collaborato alla realizzazione del progetto *Dance Pool Time Compilation* che includerà il brano *Amiga* realizzato interamente con un Commodore Amiga 2000. Chi fosse interessato sappia che il disco verrà pubblicato dalla Sony Music Publishing.

Varie ed eventuali

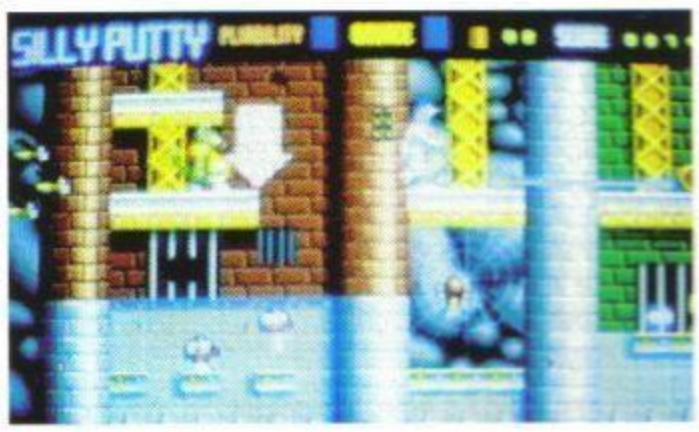
La Accolade annuncia l'uscita di due nuovi titoli nella sua già nutrita serie di giochi sportivi. *Hardball III* è il terzo episodio del più famoso gioco di baseball e presenterà numerose innovazioni e migliorie; disponibile solo per PC uscirà nella seconda parte del 1992.



La Microprose non avrà vita facile nell'ambito delle simulazioni di guida per PC, il suo attesissimo *Formula 1 Grand Prix* (previsto per settembre) verrà infatti affiancato da *Grand Prix Unlimited* della Accolade che sarà dotato di un Course editor che vi permetterà di disegnare i vostri circuiti come preferirete. Chi vincerà fra i due prodotti? Ai posteri l'ardua sentenza (e a noi le recensioni quest'autunno).

System 3 alla riscossa

Dopo averci fatto attendere per più di due anni il loro *Myth* per Amiga, i programmatori della System 3 hanno deciso di darci il colpo di grazia con *Silly Putty* un gioco a piattaforme basato sulle gesta di un pezzo di micronite (???Qualcuno si ricorda ancora cos'è?). Se cominciate ad essere scettici, ricordate i fasti della System 3 sul Commodore 64, vi garantiamo che alla System 3 hanno fatto un ottimo lavoro, riuscendo a creare uno dei personaggi più strani nella storia dei videogiochi.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

MEGA DRIVE

TOKI

ZERO WING

LA MIA CASSETTA LA TROVI INCLUSA NELLA CONFEZIONE

SONIC

SEGA MEGADRIVE 16 BIT IL MASSIMO NEL CAMPO DEI VIDEOGAMES. GRAFICA BRILLANTISSIMA, EFFETTI SONORI STEREOFONICI E GIOCHI SEMPRE PIU' NUOVI HANNO CONSENTITO AL SISTEMA 16 BIT DI DIVENTARE IL N° 1 NELLA GENERAZIONE DEGLI ANNI 90.

D.J. BOY

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

I PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce
offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assiste

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il negozio di MILANO, via San Prospero 1

PERGIOCO

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA: tel. 02 / 874580 874593

PERGIOCO

il negozio di ROMA via Degli Scipioni 109-111

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA V = VGA

AMI	PC	schede	TITOLO	tra
19,9	....		1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI
19,9	....		1st DIVISION MANAGER	
59,9	....		2 HOT 2 HANDLE	
59,9	....		4 WHEEL DRIVE	SI
69,9	69,90$*	CEV	5 INTELL. STRATEGY GAMES	SI
49,9	....		50 INCREDIBILI GIOCHI!	
....	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	
89,9	....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
59,9	59,90$*	V	A.G.E.	SI
59,9	69,90$		ACTION MASTERS: COMPIL.	
79,9	89,90$		AD&D COMPILATION	
29,9	29,90$	CEV	ADVANCED DESTROYER SIMUL.	
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49,9	....		AGONY	SI
59,9	69,90$*	CE	AIR COMBAT ACES	SI
....	69$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
39,9	....		AIR SUPPLY	
59,9	69,90$*		AIR/SEA SUPREMACY: COMPIL.	SI
59,9	....		ALCATRAZ	SI
39,9	....		ALIEN WORLD	ITA
59,9	....		ALTERED DESTINY	
19,9	....		ANARCHY	SI
19,9	....		ANCIENT GAMES	
69,9	....		ANOTHER WORLD	SI
49,9	....		ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
39,9	....		ATF II	
59,9	59,90$	EV	AWARD WINNERS	SI
....	59,90$	V	B.A.T.	SI
49	59$	EV	BABY JO	
49,9	....		BARBARIAN II	SI
19,9	....		BATMAN THE MOVIE	
59,9	....		BATTLE ISLE	SI
69,9	....		BATTLE OF BRITAIN	
....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	
....	49+		BATTLESCAPES: COMPIL.	SI
39,9	....		BEAST BUSTERS	
69,9	....		BETRAYAL	
....	69,90$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA
49,9	....		BIG RUN	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
....	69,90*	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	
69,9	....		BIRDS OF PREY	SI
59,9	....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
69,9	....		BLACK CRYPT	SI
49,9	....		BLADE WARRIOR	
....	69,90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
49,9	....		BRAIN BLASTERS	SI
49,9	....		BREACH 2 Enhanced	SI
49,9	....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....		BRIGADE COMMANDER	
....	79,90$*	EV	CADAVER	
....	19,5*$		CALIFORNIA GAMES	SI
49	....		CANTON	ITA
19,9	....		CAP'N CARNAGE	
49,9	....		CAPTAIN PLANET	SI
89,9	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
....	59$*	CEV	CASTLES	SI
....	33$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9	....		CELTIC LEGENDS	SI
59,9	69,90$*	EV	CENTURION DEFENDER ROME	SI
49,9	....		CHAMPION DRIVER	ITA
....	49,90*	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	
49,9	....		CHARGE OF LIGHT BRIGADE	SI
....	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59,9	....		CHESSMASTER 2100	
39,9	....		CHIP'S CHALLENGE	SI
59,9	....		CHUCK YEAGER'S ADV.FLI. 2.0	SI
39,9	39,90$*	CEV	CISCO HEAT	SI
....	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
49,9	....		CLIK-CLAK	ITA
....	69,90$*	EV	CONAN THE CIMMERIAN	
69,9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
....	99,90$*	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	
49,9	69,90$	V	COVER GIRL POKER	
19,9	....		CRAZY CARS	
....	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	
59	....		CRIME CITY	SI
49	....		CROWN	
59,9	....		CRUISE FOR A CORPSE	ITA
39,9	....		CRYSTALS OF ARBOREA	SI
....	79,90+	CEV	D-GENERATION	
19,9	....		DALEY THOMPSON'S OLY. CHALL.	
....	59,90$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
39,9	39,90$*	CEV	DEATHBRINGER	SI
19,9	....		DEFENDER OF THE CROWN	SI
49,9	....		DELUXE STRIP POKER 2	SI
49,9	....		DEUTEROS	
49,9	....		DEVIOUS DESIGNS	
49,9	....		DINOWARS	
....	59*	CEV	DISC	
19,9	19,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
49,9	....		DOUBLE DRAGON III	SI
49,9	....		DRAGON FIGHTER	SI
....	49,90$	CE	DUCK TALES The Quest For Gold	SI
59,9	69,90$	V	DYLAN DOG	ITA
....	69,90+	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49,9	....		ECO PHANTOMS	
....	99,90$*	V	ECO QUEST	

AMI	PC	schede	TITOLO	tra
39,9	....		ELF	
49	59$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI
59,9	....		EMPIRE	SI
49,9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	
....	99$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	49,90*	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49,9	....		EXILE	
69,9	69,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
....	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	49,90$	CEV	F-15 STR.EAGLE II SCENARY DISK	
79,9	....		F-15 STRIKE EAGLE II	SI
....	29,90$	E	F-16 COMBAT PILOT	SI
69,9	....		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90$*	V	FALCON 3.0	
59,9	....		FANTASTIC VOYAGE	SI
59,9	59,90$*	$ V	FASCINATION	ITA
49,9	....		FINAL BLOW	SI
39,9	....		FINAL FIGHT	SI
69,9	79,90$	E	FIRE TEAM 2200	
49,9	....		FIRST SAMURAI	
....	79,90+	CEV	FLOOR 13	
59,9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9	....		FOOTBALL CRAZY	SI
49,9	....		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	....		FORT APACHE	SI
39,9	....		FUZZBALL	
....	69,90*	CEV	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	
39,9	....		GAUNTLET III	SI
....	39,90$*	CEV	GAZZA 2	SI
39	....		GERM CRAZY	
....	49+		GETTYSBURG	SI
19,9	....		GHOSTBUSTERS II	SI
19,9	....		GHOULS N GHOSTS	SI
....	69,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
49,9	49,90$*	$ V	GOBLIINS	SI
....	49,90$	EV	GODS	
49,9	....		GOLDEN AXE	SI
49	59$	EV	GOLDEN EAGLE	
79,9	....		GRAND PRIX	
49,9	....		GRANDSTAND	SI
49,9	....		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
69,9	....		HALLS OF MONTEZUMA	
39	....		HAMMERFIST	SI
19,9	19,90+		HARD DRIVIN'	SI
49,9	59,90$	EV	HARD NOVA	SI
49,9	....		HARLEQUIN	SI
69,9	79,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	89,90$	V	HEART OF CHINA	
69	....		HEIMDALL	ITA
89,9	....		HERO'S QUEST	
59,9	69,90$	EV	HEROQUEST	SI
49	....		HOT RUBBER	SI
....	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	
39,9	....		HUDSON HAWK	SI
49,9	....		HUNTER	
....	119,90$*	CEV	HYPERSPEED	
59,9	....		I PLAY 3D SOCCER	ITA
49,9	....		ILYAD	
49,9	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	69,90$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19,9	19,90$	CEV	INDY Action game	SI
49,9	....		INDY HEAT	SI
19,9	....		INFESTATION	SI
39,9	....		INTERCHANGE	SI
....	19,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
33	....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
49,9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	....		JETSONS	SI
59,9	....		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39,9	49,90$	EV	KICK OFF 2	SI
19,9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
19,9	....		KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	
19,9	....		KICK OFF 2 WINNING TACTICS	
59,9	....		KID GLOVES II	SI
....	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
19,9	....		KLAX	ITA
59,9	....		KNIGHTMARE	
79,9	....		KNIGHTS OF THE SKY	
....	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
....	49$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
....	99,90+	EV	LAFFER UTILITIES	
89,9	....		LARRY I	
....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$*	V	LARRY V	
49	....		LAST BATTLE	SI
49,9	....		LAST NINJA III	SI
49,9	....		LEANDER	SI
....	69,90+	CEV	LEMMINGS	
....	49,90$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR	
49,9	....		LOGICAL	SI

AMI	PC	schede	TITOLO	tra
19,9	....		LOMBARD RALLY	
69,9	69,90$	CEV	LOOM	
59,9	69,90$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI
29,9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE	SI
49,9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39,9	....		LUPO ALBERTO	ITA
....	99*	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Bat. Korea	
....	59,90*$	EV	MAD TV	SI
49,9	59$	EV	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
....	69,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
....	59*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Rac. Chall.	SI
....	89,90$	V	MARTIAN MEMORANDUM	
49,9	49,90$		MEGA BOX: COMPIL.	
69,9	....		MEGA LO MANIA	
39,9	....		MEGA TWINS	SI
....	69,90$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI
39,9	....		MERCENARY III	SI
....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
....	49,90$	HCEV	METAL MUTANT	SI
79,9	....		MICROPROSE GOLF	
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames Freedom	SI
....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI
59,9	69,90$	V	MILLEMIGLIA	ITA
....	99,90$*	V	MIXED UP FAIRY TALES	
....	89,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
49,9	....		MOONFALL	SI
....	39,90$*	EV	MOONSHINE RACERS	SI
69	79$		MOVIE PREMIERE: COMPIL.	SI
49,9	....		MULTI-PLAYER SOCCER MANAG.	SI
59	....		NAPOLEON I Campaigns 1805-14	
39,9	....		NAVY SEALS	
49	....		NECRONOM	SI
39,9	....		NINJA COLLECTION	
19,9	....		NINJA WARRIORS	SI
....	69,90*	CEV	NO GREATER GLORY	
....	99,90+	EV	NOVA 9	
....	79,90$	HCEV	OBITUS	SI
49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	
19,9	....		ONSLAUGHT	
49,9	....		OPERATION COM.BAT	
49,9	....		ORK	SI
....	19,90$		OUT RUN	SI
39,9	....		OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90$	CE	OVER THE NET	ITA
79,9	72*	HCEV	PANZER BATTLES	
....	49,90+	EV	PAPERBOY 2	
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION	
....	69,90$		PC GAMES: COMPIL.	
....	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
59,9	69,90$	HCEV	PGA TOUR GOLF	SI
33	33$*		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
59,9	....		PINBALL DREAMS	SI
49	....		PINBALL MAGIC	
39,9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
89,9	99,90$*	V	POLICE QUEST III	
....	69,90$	CEV	POPULOUS	SI
59,9	....		POPULOUS 2	ITA
33	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59,9	....		POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
39,9	39,90$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39,9	39,90+	CEV	PRINCE OF PERSIA	
49,9	49,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59,9	....		QUEST GLORY	SI
49,9	....		R-TYPE 2	
59,9	....		RACE DRIVIN'	SI
19,9	....		RAINBOW ISLANDS	
69,9	....		REALMS	
89,9	99,90$	V	RED BARON	
39,9	....		RETEE!	ITA
....	19,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
....	69,90$*	EV	RIDERS OF ROHAN	
99,9	....		RISE OF THE DRAGON	
49,9	49,90$*	EV	ROBIN HOOD	SI
39,9	....		ROBOCOD James Pond 2	SI
59,9	....		ROBOCOP 3	
49,9	....		ROBOZONE	
59,9	69,90$*		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39,9	29,90$*		ROLLING RONNIE	SI
19,9	....		ROTOX	
59,9	....		RUBICON	SI
39,9	....		RUGBY The World Cup	SI
69,9	....		RULES OF ENGAGEMENT	
49,9	59,90$		SEA SOFT & SUN: COMPIL.	
....	69,90+	CEV	SEARCH FOR THE TITANIC	
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
....	99$	EV	SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	ITA
59,9	69,90*$	CEV	SHADOW SORCERER	ITA
59,9	....		SHADOWLANDS	SI
19,9	19,90+	CE	SHINOBI	SI
....	99,90$	CEV	SHUTTLE	
79,9	79,90$	CEV	SILENT SERVICE II	
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	69,90$		SIM CITY/POPULOUS: COMPIL.	
....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
19,9	....		SIR FRED	
39,9	....		SMASH TV	SI

AMI	PC	schede	TITOLO	tra
49,9	49,90$*		SOCCER STARS: COMPIL.	SI
18	....		SORCERER LORD	
69,9	69,90*$	CEV	SPACE 1889	SI
79,9	89,90$*	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	....		SPACE GUN	SI
....	89,90$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	
89,9	89,90$	V	SPACE QUEST IV	
....	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	
19,9	....		SPELL BOUND	SI
59,9	....		SPIRIT OF EXCALIBUR	
....	49,90+	CEV	SPOT	SI
39,9	39,90$*	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
....	79,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
59,9	....		STARFLIGHT II	SI
49	59$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	
49	49$	HCEV	STORM MASTER	SI
19,9	....		STRIDER	SI
....	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59,9	....		STRIKE FLEET	SI
....	19,90$		STUNT CAR RACERS	SI
....	49,90$	EV	SUPAPLEX	SI
19,9	19,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
59,9	....		SUPER SEGA	SI
59	59$	EV	SUPER SKI 2	SI
49,9	....		SUPER SKWEEK	
39,9	39,90+		SUPER SPACE INVADERS	SI
59,9	....		SUPERHEROES	
19,9	19,90$		SUPERLEAGUE SOCCER	
49,9	....		SUSPICIOUS CARGO	
19,9	....		TENNIS CUP	
....	59$	EV	TENNIS CUP 2	
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
....	79,90$	CEV	THE BARD'S TALE CONS. SET	SI
69,9	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
39,9	49,90$*	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
....	39,90$	CE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
49,9	....		THE HOUND OF SHADOW	SI
49,9	....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	59*		THE LIGHT CORRIDOR	SI
....	79,90$*	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
39	....		THE PLAGUE	
21	....		THE PROMISED LANDS esp.POPU.	
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	69,90$	EV	THE TERMINATOR	
59,9	69,90$*		THE TOP LEAGUE: COMPIL.	SI
49,9	49,90$	CEV	THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI
....	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
49	....		THUNDER BURNER	
39,9	....		THUNDER JAWS	SI
59,9	69$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
49,9	....		TIP OFF	SI
49,9	49,90$	CEV	TITUS THE FOX	SI
39,9	....		TOKI	
49,9	....		TOM AND THE GHOST	
19,9	....		TOP SHOTS	
19,9	....		TORNADO GROUND ATTACK	
35	....		TOURNAMENT GOLF	SI
....	79,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONT.	
19,9	....		TURRICAN	SI
49,9	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
....	69,90*$	E	TV SPORTS BOXING	
....	19,90$	CE	TV SPORTS FOOTBALL	
69,9	....		ULTIMA VI	
39,9	....		ULTIMATE GOLF	
....	79,90$	CEV	UMS II NATIONS AT WAR	ITA
39,9	....		UNREAL	
69,9	....		UTOPIA Creation of a Nation	SI
39	....		VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI
49,9	....		VIDEOKID	SI
49,9	....		VIRTUAL WORLDS	SI
39,9	....		VOLFIED	SI
....	69,90*	EV	WARLORDS	
49	....		WARM UP	ITA
....	69,90+	CE	WAYNE GRETZKY HOKEY II	
....	35+		WHITE DEATH	
59,9	59,90$	V	WILD WEST WORLD	SI
39,9	39,90+		WILD WHEELS	
89,9	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	59,90$	EV	WING COMMANDER	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
....	39,90*	EV	WING COMMANDER SECRET MISS. 2	
49	....		WOLFCHILD	
....	19,90$		WORLD CLASS LEADERBOARD	SI
49,9	....		WORLDS AT WAR	
....	69,90*	CEV	WRATH OF THE DEMON	SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
39,9	....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	....		ZONE WARRIOR	SI

COMPIL = COMPILATION GIOCHI
tra: SI= manuale o caricamento in italiano ITA= anche software in italiano I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

e sempre console e consolegames

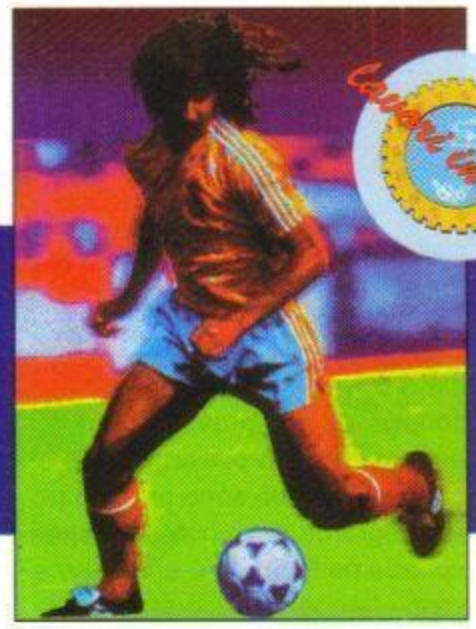
Game Art Anna Spina

http://www.oldgamesitalia.net/

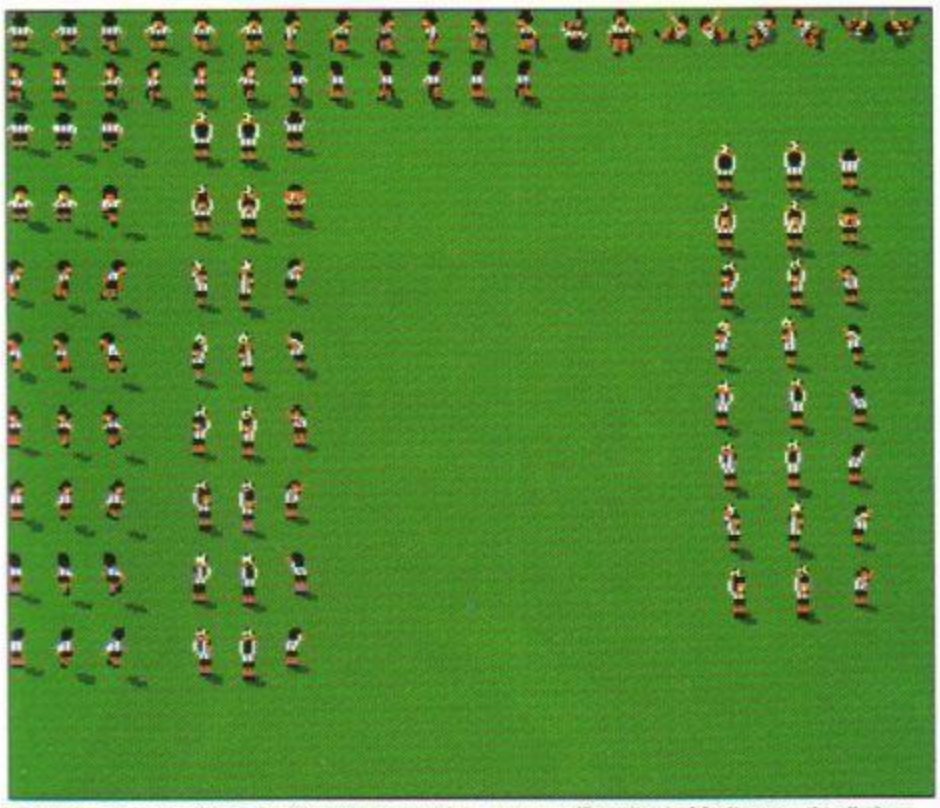
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SFIDA A KICK OFF



Gli eventi sportivi sembrano destinati ad essere i principali protagonisti dei giochi di quest'anno. Ciaran Brennan dichiara aperte le ostilità e prova per K un nuovo gioco di calcio.



Le favorite di Hare e Yates, Southampton e Norwich, saranno affiancate da 98 altre squadre: il gioco comprenderà 64 squadre di club europee e 36 nazionali. Non solo, il giocatore potrà anche creare il proprio look: "In tutto, si possono avere quattro colori per la divisa," spiega Yates, "due per la maglia, e uno per i pantaloncini e le calze". Notate le immagini delle scivolate - per fortuna sono state cambiate quasi subito!

"Ci sono due gruppi di persone che dobbiamo convincere: i fedelissimi di *Kick Off* - dobbiamo dimostrare loro che il nostro gioco è migliore - e coloro ai quali *Kick Off* non è piaciuto affatto, gli stessi per cui abbiamo cercato di rendere le cose più semplici possibili". Lo dice Jon Hare della Sensible Software parlando dei probabili acquirenti del loro prossimo gioco di calcio - praticamente tutti!

Visto il grande interesse suscitato dagli imminenti Campionati Europei di Calcio in Svezia (povera Italia...) ogni software house sta studiando il modo per sfruttare l'evento. Purtroppo qualunque cosa producano sarà inevitabilmente messa a confronto con il miglior gioco di calcio mai realizzato, lo splendido *Kick Off 2* della Anco.

Ma si sa, ognuno tira l'acqua al proprio mulino e Hare profetizza che *Sensible Soccer* potrebbe dare del filo da torcere all'intramontabile classico. Prima di tutto fa notare che i creatori del gioco sono dei fan di *Kick Off* perciò hanno almeno un'idea di quello a cui vanno incontro "e, del resto, questo genere non ci è del tutto nuovo", continua. "Dopo tutto siamo i creatori di *MicroProse Soccer* (un classico per gli 8 bit) che ha ottenuto parecchie recensioni favorevoli".

Hare e il suo socio, Chris Yates, hanno sempre desiderato fare un gioco di calcio per i 16 bit ma è stato solo durante le fasi finali dello sviluppo di *Mega-lo-Mania* che hanno deciso che questo sarebbe stato il loro prossimo progetto. "Abbiamo giocato a lungo a *Kick Off 2*," dice Yates, "ma dopo un po' sono affiorate le solite imperfezioni: alcuni bug, il fatto che si vada in scivolata anche quando non si intende farlo e che non si veda una parte sufficiente del campo per pianificare alcune manovre offensive in anticipo".

Mettendo insieme le loro idee, decisero che avevano bisogno di un gioco che fosse giocabile all'istante ma che contenesse abbastanza elementi da renderlo interessante per un bel po' di tempo. Arrivarono anche alla conclusione che dovevano concentrarsi fortemente sulla presentazione: "Volevamo che una partita a *Sensible Soccer* fosse come guardare la televisione, non come giocare a un videogioco," dice Hare.

Il primo passo fu creare degli effetti sonori spettacolari: "Abbiamo intenzione di utilizzare il suono digitalizzato dei calci al pallone (non ai giocatori!) e l'incitamento della folla che varia a seconda delle fasi di gioco. Se, ad esempio, la squadra rossa sta giocando contro la gialla i sostenitori dei rossi cominceranno a scaldarsi quando la loro squadra gioca bene - non solo, ci potrebbero essere suoni di mortaretti e tamburi".

Ma sarebbe sbagliato dare l'impressione che basti qualche bel suono per fare un buon gioco. Yates spiega: "Graficamente volevamo ottenere qualcosa di migliore di *Kick Off* che permettesse di vedere cosa stanno facendo i giocatori". All'attuale stadio di sviluppo i giocatori sembrano aver firmato un contratto di trasferimento da *Mega-lo-Mania* ma non sono ancora finiti: "Ci sono molti particolari da aggiungere," avverte Hare, "rimesse laterali, rovesciate - il massaggiatore potrebbe entrare in campo con la sua spugna magica ogni volta che un giocatore subisce un fallo".

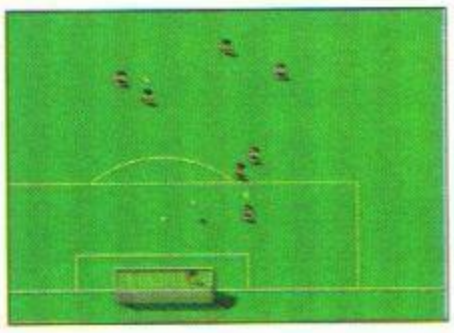
Malgrado lo sforzo speso nella presentazione, la Sensible Software si rende conto che la cosa più importante è la giocabilità. Come era lecito aspettarsi, Hare rimane ottimista: "La ragione per cui noi crediamo che questo gioco sia destinato a battere *Kick Off* sta nel fatto che *Kick Off* ha trac-

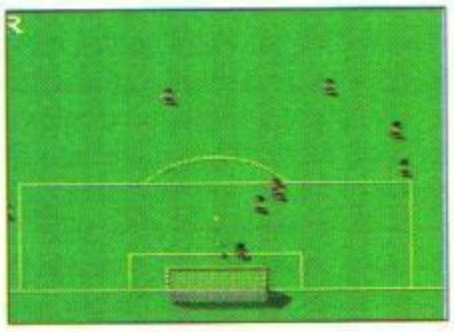
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SFIDA A KICK OFF

ciato una via - sappiamo quali controlli avrà la prossima versione e questi non possono essere cambiati perché sono ormai parte integrante del gioco. Ciò che noi stiamo facendo è un passo avanti - l'Anco non può farlo perché altrimenti non ci sarebbe più *Kick Off*. Il nostro gioco dovrà essere un insieme dei migliori elementi di *Kick Off*, di *Speedball 2* e *MicroProse Soccer*. I giochi migliori sono sempre miscele di altri giochi di successo".
Comunque, ciò che realmente caratterizzerà il programma e farà la gioia di molti giocatori sarà la quantità di opzioni. La scelta delle squadre, ad esempio, sarà quasi illimitata compresa una scelta di maglie in tinta unita, a strisce o cerchi (stile Sampdoria). Ogni squadra avrà una divisa ufficiale e una esterna e sarà possibile assegnare un nome ad ogni giocatore a sua volta scelto tra tre tipi: bianco con capelli chiari, bianco con capelli scuri e di colore - così da poter ricreare la propria squadra o da utilizzare i nomi dei propri amici.
La possibilità di dare il nome ai giocatori non sarà però solo fine a se stessa come spiega Hare: "Quando si segna una rete il computer registrerà il marcatore e quando il punteggio verrà mostrato sul fondo dello schermo compariranno anche il nome del giocatore e il minuto".
Ovviamente i replay saranno un elemento vitale ma ancora una volta ci sarà una novità - ogni volta che si rivede un'azione o un goal la sequenza sarà salvata così, a fine partita, si potranno rivedere le azioni salienti. Sfortunatamente alcuni problemi tecnici limitano a dieci le sequenze ma in fondo cosa pretendete, La Domenica Sportiva?
Finalmente ci spiegano alcune interessanti meccaniche del gioco. Hare comincia: "Ogni giocatore controlla una parte del campo (ma guarda, giocano a zona...) quindi, a seconda di dove si trova la palla, cercherà di avvicinarsi senza però sconfinare. Ci sono comunque due giocatori che sono liberi da tali restrizioni, il giocatore con la palla e un compagno che si muove con lui. Una volta persa la palla ridiventano liberi e tornano nella loro area".
E per quanto riguarda il controllo della palla? Yates spiega: "E' abbastanza semplice, un colpetto al pulsante per un passaggio e una pressione più lunga per tirare - comunque, non abbiamo ancora dato gli ultimi ritocchi che dovrebbero migliorare ulteriormente il controllo".

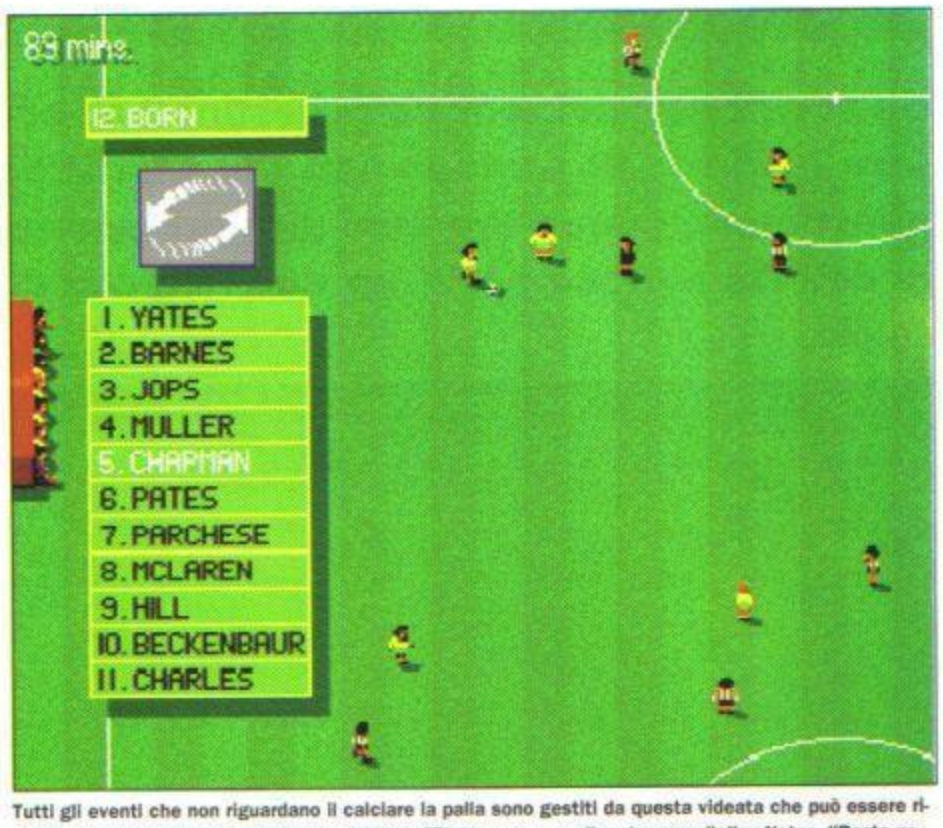




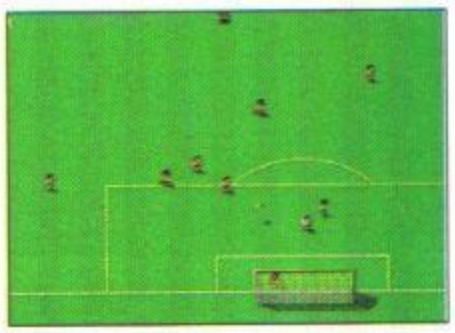
Il replay ci mostra i nostri momenti di gloria!

E IL FUTURO?

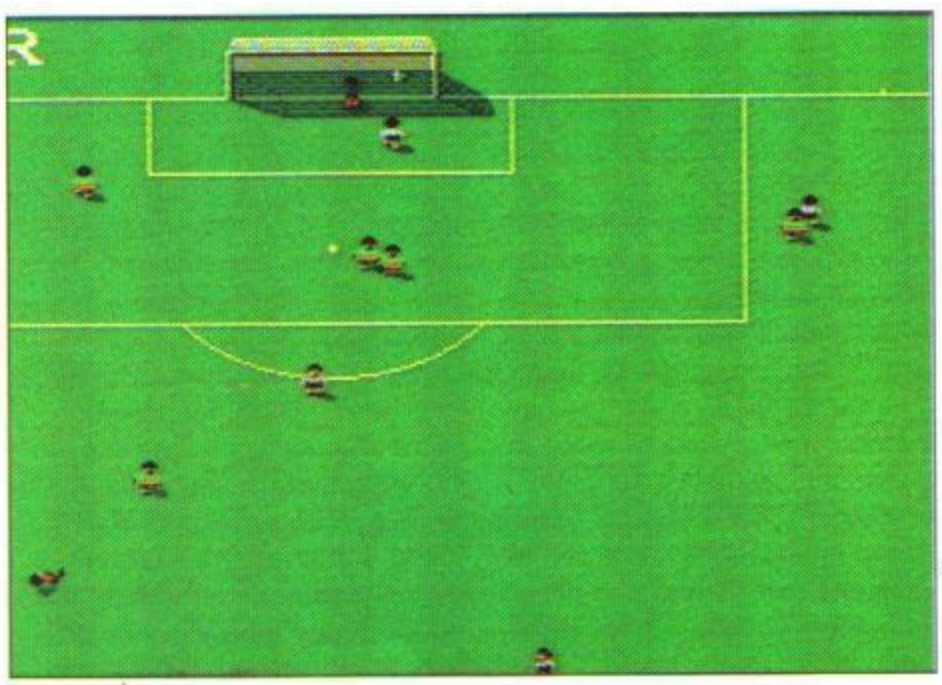
Come sarebbe a dire tardi? *Wizkid* dovrebbe uscire a Pasqua. Cosa? Ah, era la scorsa Pasqua! Meglio tardi che mai: il capolavoro astratto della Sensible è finalmente pronto. Rivelare la sequenza finale rovinerebbe il gioco ma basti dire che i fan dei classici non rimarranno certo delusi se riusciranno a finire anche questo. Tra gli altri progetti della Sensible c'è *Cannon Fodder*, uno sparatutto multidirezionale. Quando lo potremo giocare? Difficile prevederlo perché il gioco è ancora nelle prime fasi di sviluppo.



Tutti gli eventi che non riguardano il calciare la palla sono gestiti da questa videata che può essere richiamata quando la palla si trova fuori gioco. "E' davvero semplice da usare," dice Yates. "Basta selezionare l'allenatore per chiedere una sostituzione o cambiare tattica o il massaggiatore per occuparsi di un giocatore ferito". A proposito alcuni nomi non vi sembrano un tantino familiari?



Quando ci si avvicina all'area l'azione diventa frenetica come non mai!



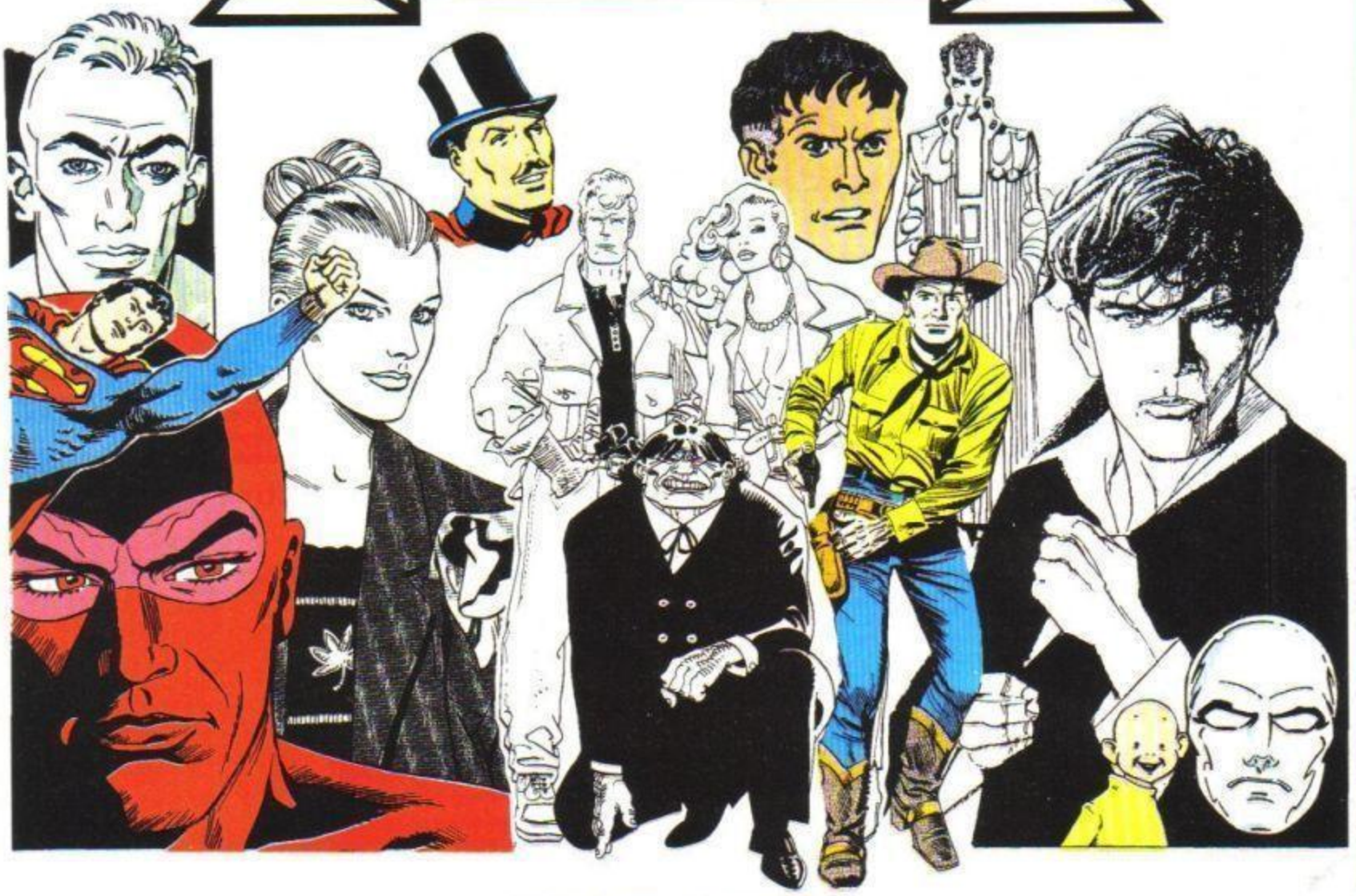
Say Captain, Say Wot: Chi poteva fare la colonna sonora di Sensible Soccer se non Captain Sensible? Eccolo lì in mezzo tra Chris Yates (a sx) e Jon Hare (a dx) con in mano l'Fa Cup.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fumetti d'italia

Eroi, artisti & autori di comics
ITALIA • EUROPA • GIAPPONE • USA • ORIENTE
diretto da Graziano Origa



In edicola in nuovo mensile **FUMETTI D'ITALIA** una rivista dedicata agli appassionati del settore, che pubblica materiale destinato alle varie generazioni, con una veste editoriale tipica dei news-magazine a colori tipo Panorama: servizi sui comics classici e americani degli anni '50 i tascabili cult degli anni '60, il fumetto d'arte degli anni '70, l'avventura bonelliana dei ragazzi di oggi. Ampio spazio alle interviste di autori, fotografati in classico stile-ritratto. Inoltre tutti i supereroi made in Usa, annunci & scambi, didattica e scuole. Poster centrale. 64 pagine a colori, formato 19x26, lire 5.000. ■

FUMETTI D'ITALIA
ARTIST C.P. 941 - 20101 MILANO
FAX 0323/550212

fumetti d'italia

Il nuovo mensile di comics

È IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFESSIONALI

SOFTWARE

3D PROFESS. 379000
3D TEXT ANIM. 69000
A-CAD TRANSL. 229000
A-MAX II 309000
A-TALK III 129000
AC/BASIC 249000
AC/FORTLAN 379000
ACAD TRANSLAT. ...289000
ADVANTAGE 249000
AMIGA LOGO 129000
AMIGAVISION 189000
AMOS 3 D 89000
AMOS 1.2 129000
ANALYZE 99000
ANIMAGIC 179000
AREXX 69000

DRAW 4D 309000

DSM DISASSEMB. 89000
DUDE DIRECTORY ..69000
DYNA CAD 1235000
EXCELLENCE 2 249000
EXPRESS COPY 69000

LATTICE C 5.11 379000
M 249000
MAC 2 DOS 129000
MACRO 68 189000
MACRO PAINT 179000
MAXIPLAN PLUS 129000
MEGA PAINT 309000
MICROFICHE F. 129000
MIDI QUEST 319000
MIDI REC STUDIO 89000
MINIX 1.5 205000
MODELLER 3D 129000
MOVIE CLIPS 49000
MOVIE SETTER 89000
MR BACKUP PRO 69000
MULTIMEDIA KIT 79000
MUSIC BOX A 79000
MUSIC BOX B 79000

ROCHARD 52Mb
Espandibile 8Mb con moduli SIM
L.990.000

SONIX 99000
SOUND MASTER 239000
SOURCE LEVEL 189000
SPACE DESIGN 49000
SPECTRA COLOR ..129000
SPELL A FARI 49000
STARFIELDS 79000
STRUCTURED CLIP ART P DRAW 79000
STUDIO FONTS 59000
SUB HEADS 69000
SUPER CLIPS 39000
SUPER CLIPS II 39000
SUPERDJ 2.0 39000
SUPERBACK 99000
SURFACE MASTER ..49000
SYNTHIA II 159000
TAKE STOCK 69000
TALKING ANIMAT 69000
TATE FONTS 89000
TCP/IP 249000
TEXTCRAFT PLUS..129000
TGA LINK 379000
TIGER CLUB 129000
TITLE PAGE 249000
TOP FORM 2 119000
TRANSP CONTR 379000
TRANSWRITE 89000
TRIGONOMETRY 69000
TRUE BASIC 129000
TURBO SILVER 249000
T SILV CONVERTER .39000
T SILVER VIDEO 49000

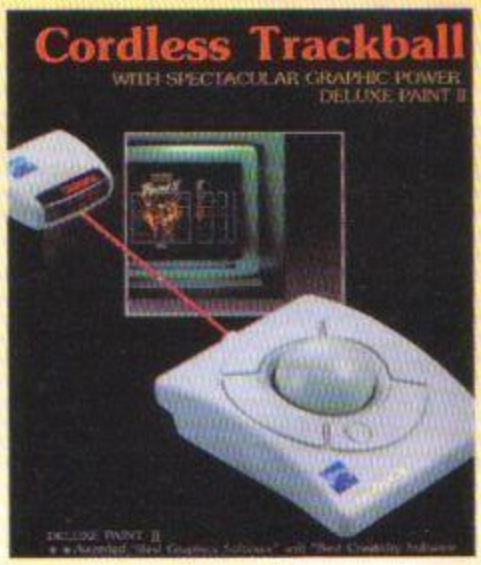
ALEX Mail Service
Servizio di vendita per corrispondenza
TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

X COPY PRO 89000
X SHELL 249000
XOR 379000
ZOETROPE 179000

HARDWARE

KICKST. 2.0/1.3 69000
KICKST.1.2/1.3 69000
LIGHT PEN 35000
LIGHT PEN PRO 170000
MIDI 49000
MIDI GOLD 105000
MINI GEN 399000
MOUSE ROTEC 39000
MOUSE SELECTOR ...29000
OPTICAL MOUSE 109000
PERFECT SOUND ...135000
PROG.68040 3500000
SHPPIRE ACCEL. ...565000
SHARP JX 100 1300000
SHARP JX 300 3760000
SYNCRO EXP.3 49000
SKETCHMASTER 720000
SOUND BLASTER ...323000
S.BLASTER MCV 439000
S.BLASTER PRO 410000

AD LIB 195000
AT ONCE 390000
AT ONCE PLUS 549000
BASEBOARD 0/8 ...204000
BOOT DF1 29000
CAVO 4 JOY. 19900
COLORBRUST 960000
DCTV 799000
DIGIVIEW 4.0 232000
DRIVE 5"1/4EXT ...284000
DRIVE 3" EXT 160000
DRIVE 3" A500INT.145000
DRIVE CDTV 199000
ESPANSIONE 512 69000
ESP.1MB 500+ 169000
FLIKER FIXER 499000
FLIKER FREE500 ...598000
FUTURE SOUND 155000
GENLOCK MKII+ 390000
GENLOCK ROT + ...569000
INTERNAL TBC 1520000



AMIGA

BROAD.TITLER II...489000
CALIGARI CONS. 309000
CAN DO 189000
CAPE 68K 119000
CELL ANIMATOR ...189000
CINE LINK 379000
CROSS DOS 49000
CYNIUS ED PRO 129000
DB MAN V 369000
DELUXE MAPS 359000
DIGIWORKS 3D 159000
DIRECTOR 2.0 159000
DISKMASTERS II 89000
DISTANT SUNS 89000
DJ HELPER 69000
DOS 2 DOS 69000

FRACTAL PRO 129000
FUTURE DESIGN 3D 99000
GOMF 3.0 49000
GRAPHIC DESIGN ..159000
HARMONY 129000
HD EXPRESS 49000
ICON MAGIC 79000
IMAGE LINK 249000
IMAGEMASTER 249000
INTROCAD 69000
INTROCAD PLUS 129000

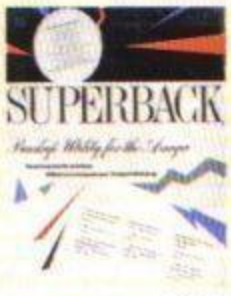
JFORTH 229000
KCS 3 349000

KCS 3.5 LEVEL II..499000
KCS 1.6 309000
KORG M1 189000

MUSIC MOUSE 99000
MUSIC X 379000
MUSIC X JR. 189000
MY PAINT V 2 69000
NAG PLUS V 3.1 ...129000
NAG PLUS V 4.0 ...129000
OLINE PLATINUM 89000
OUTSIDE IN 2.0 179000
PAGEFLIP.PLUS 199000
PAGERENDER 3D..199000
PAGESETTER II 159000

PAGESTREAM 2.1 .379000
ROLL EM 189000
RULES TOOLS 79000
SAXON PUBB. 1.1 .499000
SCALA 499000
SCANLAB 189000
SCENE GENERATOR 69000
SCREEN EXT. 119000
SCREEEN MAKER ..489000
SCULPT 3D XL 229000
SCULPT ANIM. 4D .619000
SERVICE IND.ACC .129000
SHOW MAKER 489000
SIMPLIFIEDLIB II BENCH MARCH 129000
SKYLINE BBS 189000
SOLAR SYSTEM 39000

TV GRAPHICS 69000
TV GRAPHICS II 69000
TV OBJECTS 69000
TV SHOW V2 129000
TV TEXT PRO 209000
ULTRAFORMS PAGE 39000
ULTRAF PSTREAM ...39000
VIDEO EFFEC 3D ..249000
VID EFFEC 3DPAL .299000
VID FONTS II 129000
VID TITLER 3D 189000



VID TOAST ULT 69000
VIDEO TOASTER 39000
VIDEO TOOLS 379000
VIDGRAPH FONTS ...79000
VIDEOSCAPE3D 249000
VINTAGE AIR 49000
VISIONARY 129000
VISTA PAL 79000
VISTA PRO 189000
VISTA PRO PAL 189000
VISTA 1.2 79000
WORD PERF 4.1 ...349000
WORKS PLATIN 249000
X CAD 3D 619000
X CAD DESIGN II ...189000
XCAD DESIGN PAL .189000
X CAD PRO 619000

Commodore

AMIGA 500 615000
AMIGA 500 PLUS 1MB + KICKSTART 2.0 659000
AMIGA 500 PLUS APPETIZER 755000
AMIGA 600 799000
AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION 1250000
AMIGA 3000 25/100 .....DISPONIBILI
AMIGA 3000 TOWER 25/200MB .....DISPONIBILI
A 590 HARD DISK 20MB A500 639000
1084 S MONITOR STEREO 455000
1960 MONITOR VGA MULTISYNC 730000
1930 MONITOR VGA 610000
A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE 69000
A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA 160000
A 2010 DRIVE INTERNO A 2000 165000
A 2088 SCHEDA JANUS XT + DRIVE 550000
A 2286 SCHEDA JANUS AT + DRIVE 790000
A 2300 SCHEDA GENLOCK 299000
A 2320 SCHEDA DE-INTERLACER 399000
A 2630/4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB 2390000
A 3010 DRIVE INTERNO A 3000 160000
CD TV 1100000
TASTIERA CD TV 120000
MPS 1230 STAMPANTE A AGHI 289000
MPS 1550 STAMPANTE A COLORI 399000
MPS 1270 STAMPANTE INK JET 255000

GARANZIA 12 MESI COMMODORE ITALIA

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

AGONY.....49900
AIR SUPPORT....49900
ALIEN BREED....59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS.....49900
ANOTHER W.....69900
ARACNOPH.....49900
ATOMINO.....49900
BACK T.T.F. 3....39900
BARBARI. II.....49900
BEAST BUST.....39900
BIG RUN.....49900
BLUES BROT.....39900
CANTON.....49900
CAP. PLANET....49900
CELTIC LEG.....59900
CHALL. GOLF....59900
CHAMPION DR. 49900
CISCO HEAT.....39900

P.TENNIS T.II....49900
PUZ. GALL.....49900
RBI BASEB.II....49900
REALMS.....69900
RETEE.....39900

BIG BUSS.....49900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH.....69900
F15 S.EAGLE....79900
F19 S. FIGHT....69900
FALCON COL. 69900

STUNT CAR R....19900
TENNIS CUP.....19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS.....19900
VOYAGER.....19900
WINNING TACT..19900

CLIK CLAK.....49900
CRUISE F. A.C. ..59900
DARKMAN.....39900
DEATHBRING. ...39900
DEUTEROS.....49900
DOUBLE DR.3....49900
ELF.....39900
F1 GP CIRCU. 39900
F. VOYAGER.....59900
FINAL BLOW.....49900
FINAL FIGHT.....39900
FIRST SAMUR....49900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3.....39900
GODFATHER....49900
GOLDEN AXE....49900
HUDS. HAWK....39900
HUNTER.....49900
INDY HEAT.....49900
JETSONS.....39900
K. OFF 2 1MB....49900
KICK OFF 2.....39900
KNIGHT. O.T. 79900
LEANDER.....49900
LEMMINGS.....49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR....49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS....39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF..79900
MOONFALL.....49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2.....39900
OH.NO.M.LEM....49900
ORK.....49900
OUTRUN EUR. .39900
PAPERBOY 2 49900

R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD.....39900
ROBOCOP III.....59900
ROBOZONE.....49900
ROD-LAND.....49900
ROLL.RONNY.....39900
RUBICON.....59900
RUGBY C.....59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV.....39900
SCOOBY & SC ...39900
SHAD.DANC.....39900
SMASH TV.....39900
SPACE 1889.....69900
SPACE ACE II.....79900
SPOT.....49900
STARUSH.....59900
STR. MANAG.....59900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TURTLES.....39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS....39900
THUNDJAWS.....39900
TOKI.....39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI.....69900
UNREAL.....39900
UTOPIA.....69900
VIDEOKID.....49900
W.G.HOCK II.....69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD.....59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIMULAZ.

FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX.....79900
H.O.CHINA.....89900
L.S.LARRY V 89900
MIDWINTE.II.....69900
MIG29 SUP.F.....69900
RED BARON.....89900
ROBINHOOD.....49900
SHAD.SORCE 59000
TIP OFF.....49900
WILLY BEAM 89900

MS-DOS BUDGET

3D POOL.....19900
ACTION FIGHT...19900
BARBARIAN W...19900
BLASTEROIDS ...19900
CALIFORNIA G...19900
D.DRAGON II.....19900
HARD DRIVIN.....19900
HEROES O.L. 19900
IINDY & L.C.....19900

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A.....59900
AIR SEA SUP.....59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL.....59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST.....49900
KIND OF M.III.....49900
MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL.....39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY.....19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB...19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER.19900
DEFEND O.T.C...19900
D.DRAGON II.....19900
DRAGON NINJA.19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP.19900
ITALIA 90 19900
JAMES POND.....19900
MINDBENDER 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND.....19900
NINJA WARRIOR19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH.19900
QUEST O.AGG...19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND....19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900

ITALIA 90 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND.....19900
OUTRUN.....19900
RESOLUTION 19900
ROTOX 19900
SHINOBI 19900
STUNT CAR R. ...19900
THUNDERSTR. ..19900
W.C.LEADERB ...19900

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900

BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE.....59900
BLOODWICH 69900
BLUSE BROTH...49900
CAL.GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION 99900
CONAN CIMM. 69900
CRUISE F. A.C. ..59900
DELUX STR.P.II..59900
DEATHBRING.....39900
DRAGON'S L.II 99900
DRAGON'S L.E ...79900
DUCK TALES.....49900
FLOOR 13.....79900
GAZZA II 39900
GODFATHER.....59900

PITFIGHTER.....39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS.39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R. 39900
S.SPACE INV.....39900
SPACE ACE II.....89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI....59900
TURTLES.....39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.....79900

IBM SIMULAZ.

ATF II 29900
IRON LORD 29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF 29900
A10 TANK K. 89900
B.A.T. 59900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLE DR.BR ..99900
CIVILIZATION 99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II. 69900
F117 NIGHTHA...89900

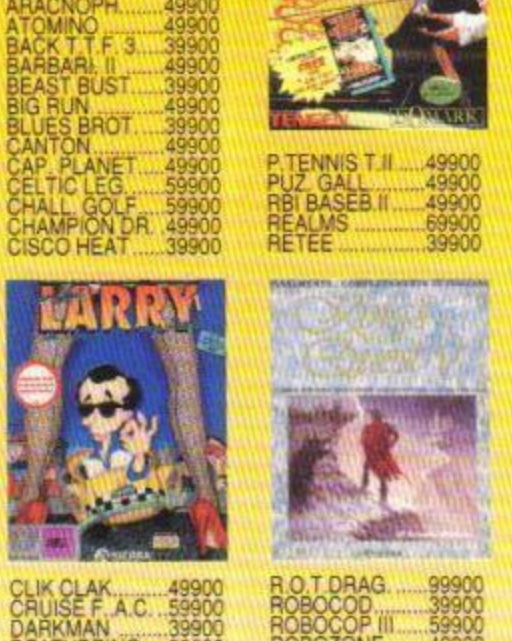
WING COMM.II ...79900

MS-DOS COMPL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR...69900
HOYLES BOOK..99900
SOCCER STAR ..49900
SPORTS G.H. 39900
TOP LEAGUE 69900

EDUCATIVI

LAFFER UT.....99900
PAPERINO IMP. .49900
PIPPO 49900
ROULETTE 29900
TOPOLINO.....49900



PINBALL DRE....59900
PITFIGHTER.....39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900

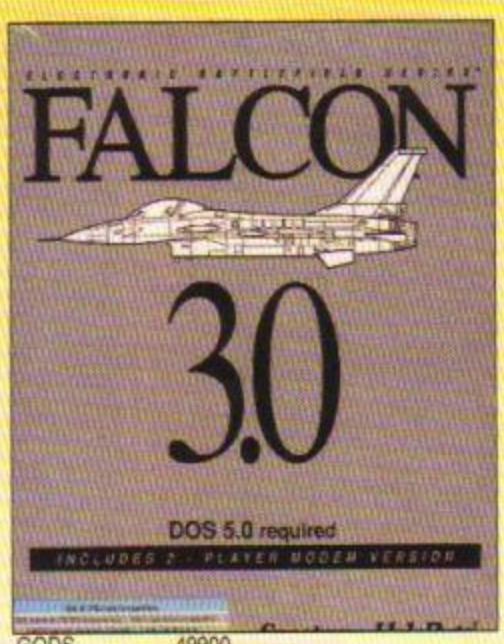
ATF II 29900
TOY.GT44 RR.....29900
ULTIM. GOLF.....29900
BETRAYAL 69900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001



GODS.....49900
GOLDEN AXE.....49900
H.O.CHINA.....99900
H.QUEST+RET.W69900
KICK OFF II.....49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS.....69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS.....59900
OBITUS.....79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 49900

T.SIMPSONS.....49900
T.TERMINATOR .69900
UMS II.....79900
UNREAL.....59900
VOLFIELD.....39900
W.BEAMISH.....99900
W.G.HOCKEY.....69900
WILD WEST W. ...59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE..69900
WWF WRESTL ...49900.

F14 TOMCAT.....59900
F19 STEALTH F..99900
GUNSHIP.....89900

JETFIGHTER II....79900
KINGS Q. V 99900
L.S.LARRY III.....99900
L.S LARRY V 89900
MAD TV.....59900
MEGATRAVLER.69900
MIG29 S.F. 79900
M.U.F.TALES.....99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 9900
PERSONAL PRO79900

RED BARON.....99900
ROBINHOOD.....49900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH.....89900
SPACE 1889.....69900
SPACE Q.IV 89900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST.....79900
TONY LA RUS. ...69900
TV SPORT BOX..69900
WING COMM.....59900

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1982

Al CES di Las Vegas la Coleco lancia il Colecovision. Commercializzato in primavera negli USA diventò subito un enorme successo di pubblico, registrando vendite per oltre mezzo milione di unità.

A Clive Sinclair lancia lo ZX Spectrum. Insieme al C64 ha fatto la storia dei videogiochi a 8-bit. In seguito usciranno lo Spectrum+ 2 e 3. Problemi finanziari e il fallimento del QL costrinsero Sinclair a vendere la società all'Amstrad di Alan Sugar.

La Commodore lancia il Commodore 64. Memoria di 64K (enorme per quei tempi), tastiera da macchina da scrivere, grafica a 16 colori, sprite grafici e Sound Interface Chip lo posero un gradino sopra qualunque altra macchina dell'epoca. Il pubblico se ne accorse e ne decretò subito il successo. Diventerà l'home computer più diffuso della storia.

I Dragon 32, basato insolitamente sul processore Motorola 6809E e finanziato inizialmente dal produttore di giocattoli Mettoy, aveva 32K, un singolo canale audio e una risoluzione di 256x192 a due colori. La liquidazione della Mettoy diede inizio a una spirale finanziaria da cui non uscii più nonostante diversi tentativi di salvataggio.

1983

Le specifiche del Memotech MTX 512 sembravano eccezionali: 64K, 16K di RAM video, espandibile a 512K; grafica a 16 colori e uscite per sonoro hi-fi. Incorporava assembler, Basic, Noddy II e un linguaggio testuale per principianti. Ma la Memotech non riuscii a rifornirlo di software e alla fine sparì dalla circolazione.

Nel tentativo di salvare gli investimenti in tecnologia, i produttori di videogiochi entrarono nel mercato degli home computer. La Coleco presentò al CES di Chicago il suo nuovo home computer, Adam, ma non riuscii a rispettare i tempi di produzione e perse il lucrativo mercato natalizio: fu la fine dell'Adam.

L'Aquarius della Mattel fu uno dei più economici computer a colori dell'epoca ma le necessarie espansioni da 4K a 64K erano costose. C'era poco software nonostante l'alta risoluzione di 320x192 e i 16 colori. Un chip di protezione impediva a società esterne di produrre cartucce, un congegno ora utilizzato dai produttori di console.

Il Colour Genie aveva 32K di memoria e un bel nome ma una pessima gestione dello schermo. Era robusto e offriva un mucchio di caratteristiche per il suo basso prezzo, ma il software limitato, però, ne segnò il destino.

1984

L'Atari presenta al CES di Las Vegas il 7800 ma, stranamente, non lo lancia sul mercato.

Il Sinclair QL fu presentato in gennaio. Fu l'inizio della fine della Sinclair Research. Il QL era un 16-bit con processore 68008, un data bus a 8-bit, una risoluzione di 512x256 a 8 colori. La tastiera era scadente e il salvataggio era su microdrive invece che su dischetti. I primi modelli con la ROM su un aggeggio esterno non davano molta fiducia e il fatto che funzionasse su microdrive invece che su dischetto tenne lontano i produttori di software.

Sempre in gennaio la Apple presenta il Macintosh. Il primo modello aveva soltanto 128 K di RAM, ma la nuova interfaccia utente "user-friendly" e l'uso del mouse influenzarono la Atari e la Commodore nella progettazione dell'ST e dell'Amiga.

La Coleco cessa la produzione di console e computer. La Mattel chiude la divisione elettronica e la Warner Communications vende l'Atari a Jack Tramiel a prezzo di realizzo.

La IBM lancia il PCjr, il suo primo e fino a poco tempo fa unico tentativo di conquistare il mondo degli home computer. Aveva 128K di RAM e un drive da 5,25".

1985

Al CES di Las Vegas l'Atari presentò l'ST. La serie inizialmente comprendeva due modelli: il 130 e il 520. Fu però con l'uscita del STFM, che poteva essere collegato al televisore, che l'ST si fece strada nel mercato europeo.

In luglio, a New York, la Commodore presentò l'Amiga con una fastosa cerimonia a cui prese parte anche Andy Warhol. La Commodore aveva comprato l'anno prima la società Amiga che stava lavorando, sotto la guida di Jay Miner, progettista del chip dell'Atari 400/800, alla realizzazione di un computer a 16-bit di nome Lorraine. Il primo modello, l'A-1000, apparve nel 1985 negli USA e nel 1986 in Europa. Per il Natale dell'86 apparve anche l'Amiga 500 e nell'87 l'A 2000, entrambi con sistema operativo su ROM invece che su dischetti come l'A 1000.

Il terzo nuovo computer del 1985 fu l'Enterprise, già annunciato 18 mesi prima col nome di Elan. Dotato di ottime capacità grafiche, sonoro stereo con tre canali audio e un word processor in ROM, l'Enterprise avrebbe avuto buone possibilità di successo se fosse uscito, come previsto, nell'83, ma nonostante gli sforzi della società produttrice, la Entersoft, di dotarlo di giochi e di un prezzo competitivo non riuscii mai a sfondare e fece una fine ingloriosa.

1986

Anno di vacche magre per i nuovi home computer. Gli unici modelli degni di menzione, per altro versioni aggiornate di computer già in circolazione, furono lo Spectrum 128, il 128 Plus 2 e il 1040 ST da 1Mb

La Sega introduce il Master System a 8-bit.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRONOLOGIA DELLE MACCHINE

In questa seconda puntata della cronologia delle macchine, K vi porta dal 1982 ai giorni nostri. La storia sembra non insegnare niente ai produttori di hardware, almeno ad alcuni di loro, e quelli che ci rimettono sono, come sempre, gli utenti. Si potrebbe dire che gli anni '80 passeranno alla storia come il cimitero degli elefanti dell'informatica domestica.

1987

L'87 fu l'anno dell'Acorn e del suo Archimedes, il primo home computer (?) a 32-bit che adottava la tecnica RISC. Grafica impressionante e otto canali audio stereo lo ponevano un paio di gradini sopra la concorrenza, ma il prezzo era troppo alto per un uso domestico e, benché ci fosse qualche gioco spettacolare (soprattutto *Virus* di David Braben), la base di utenti restò troppo piccola. La successiva uscita del più economico A300 non riuscii a smuovere le acque.

1988

L'unico nuovo computer del 1988 fu il Sinclair PC200. Mai arrivato in Italia il PC 200 fu un fallimento su tutta la linea: dotato di sola grafica CGA era già antiquato prima ancora d'uscire e quando fu distribuito in Inghilterra i primi modelli mancavano di cavi, manuali, sistemi operativi su disco, ecc.

La prima console a 16-bit apparve sul mercato giapponese: è il Megadrive della Sega. Sempre nello stesso anno la NEC se ne esce col PC Engine.

1989

Lanciare un macchina a 8-bit nel 1989 sembrò a molti una follia, ma la Miles Gordon Technology contava sul fatto che la macchina era compatibile con lo Spectrum. Le sue specifiche erano impressionanti per una macchina a 8-bit, ma il mondo ormai non considerava alcun computer che non fosse a 16-bit. Non riuscii mai a crearsi un seguito di massa e restò confinato ai nostalgici ex-utenti dello Spectrum.

Con l'arrivo del GameBoy la Nintendo crea il mercato delle console portatili. Nei due anni la console monocromatica della casa giapponese supera gli 8 milioni di pezzi venduti nel mondo.

A ruota segue l'Atari col Lynx, la prima console portatile a colori.

1990

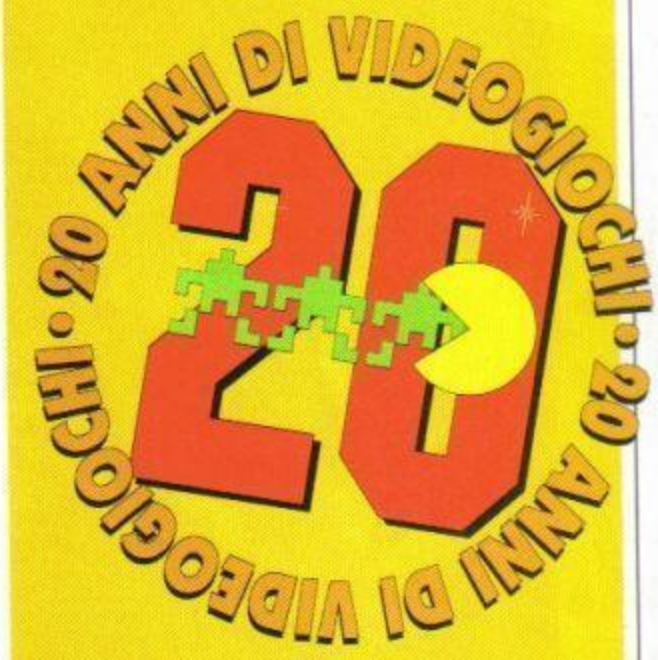
Per la prima volta dall'introduzione del NES, la Nintendo si trova nell'insolito ruolo di inseguitore e lancia sul mercato giapponese il Super Famicom a 16-bit, che verrà ribattezzato in USA e Europa col nome di Super NES.

La Commodore presenta al CES di Chicago il CDTV. Basato sulla tecnologia Amiga è il primo ibrido tra televisione e computer. Legge Compact Disc con una capacità di memoria di 550Mb.

1991

La Sega lancia la sua console portatile a colori, il Game Gear e verso la fine dell'anno mette in commercio in Giappone il Mega CD, la periferica per Megadrive in grado di leggere compact disc.

Dopo diversi ritardi, la Philips lancia sul mercato americano il sistema CD-I.



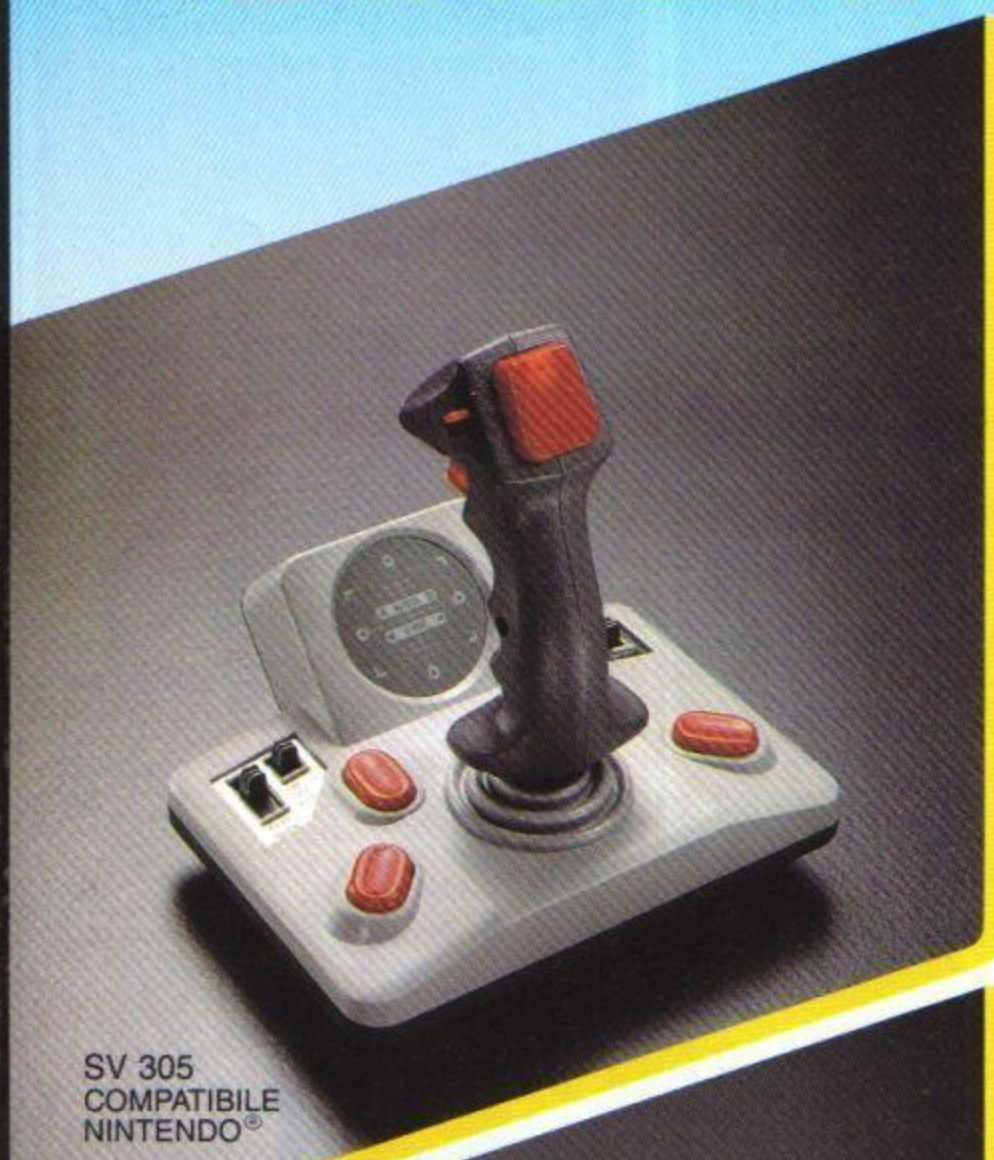
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

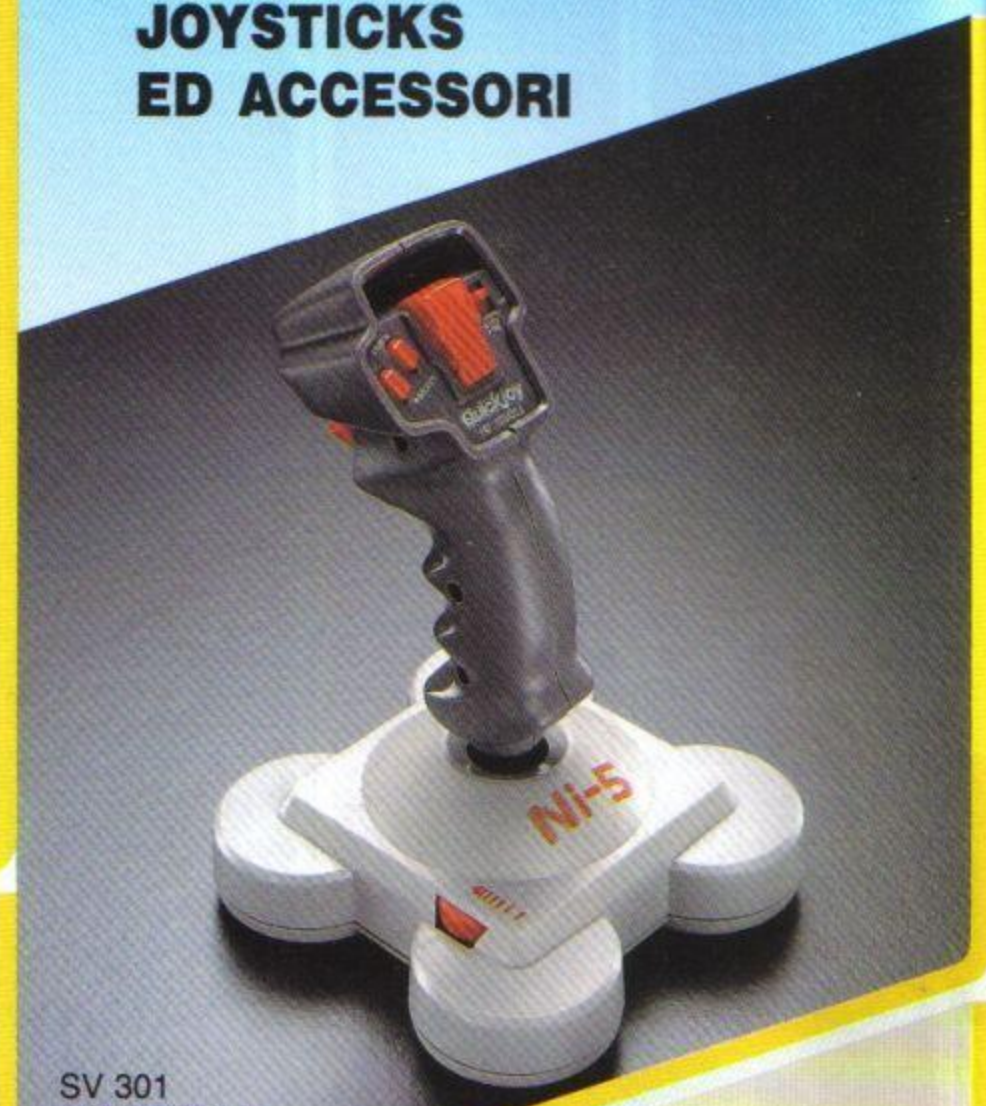
http://www.oldgamesitalia.net/

Quickjoy

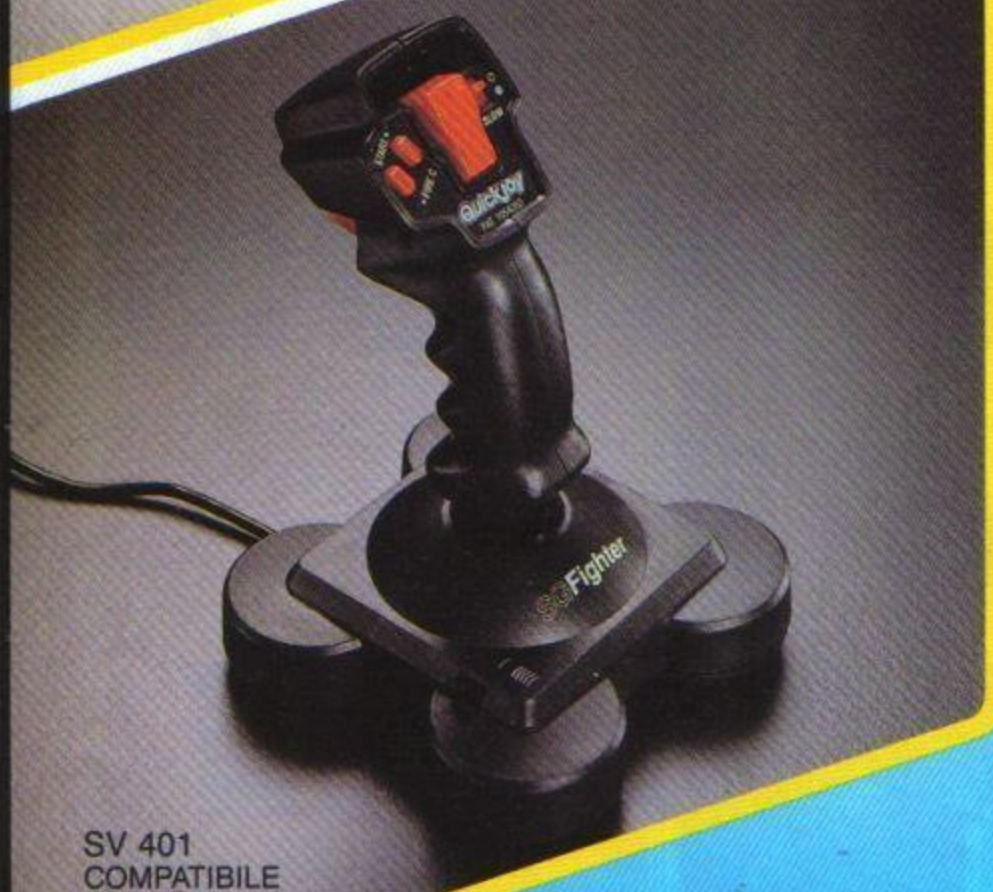
JOYSTICKS ED ACCESSORI



SV 305
COMPATIBILE
NINTENDO®



SV 301
COMPATIBILE
NINTENDO®



SV 401
COMPATIBILE
SEGA®

SV 405
COMPATIBILE
SEGA®

I marchi Nintendo e Sega,
sono marchi registrati
delle rispettive case produttrici.

HTD HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l. 34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC CONSOLE
PERSONAL

Guida all'acquisto e all'aggiornamento di computer in standard MS-DOS.

Quando nacque il PC IBM, nel lontano 1981, nessuno, Big Blue per prima, avrebbe ipotizzato un futuro ludico per una macchina nata espressamente per soddisfare le esigenze di elaborazione, su base mono utente, di professionisti e piccole industrie; ricordiamo che al momento della presentazione l'IBM si limitò ad annunciare la disponibilità di una scheda grafica ad alta risoluzione (la CGA), e che la configurazione di base con 64 K di RAM, un drive da 160 K e il monitor monocromatico costava all'utente più di 5 milioni di allora, DOS escluso.

C'eraln seguito la disponibilità di schede grafiche e l'abbattimento dei prezzi, dovuto in parti uguali alla riduzione dei costi della tecnologia e alla nascita di cloni perfettamente compatibili, aprirono la strada del divertimento elettronico anche a questa categoria di computer, sebbene su un livello subordinato alle applicazioni professionali.

La situazione odierna è ben diversa, sia in termini di approccio alle macchine, che vengono ormai considerate alla stregua di altri elettrodomestici "neri" come videoregistratori e impianti stereofonici, sia in termini commerciali, con un panorama caotico di concorrenza selvaggia tra IBM, compatibili di marca e cloni a basso costo di varia provenienza.

Il nostro intento è quello di offrivi gli strumenti per valutare, in rapporto alle vostre esigenze e alle vostre disponibilità economiche, l'acquisto di un game-PC o l'aggiornamento di un personal che già possedete, articolando la trattazione su due livelli distinti: quello tecnico e quello commerciale.

LA TECNICA

Nell'acquisto di un computer la caratteristica a cui viene data, giustamente, maggiore importanza è il microprocessore; è altresì vero che l'utente medio dimostra una certo disorientamento attribuendo il merito della velocità intrinseca della macchina ora al numero di bit, ora al numero di MHz (MegaHertz), invece che ad una combinazione di questi due fattori. Come sapete un bit è l'unità minima di informazione e corrisponde allo stato di acceso e spento di un transistor, tra le centinaia di migliaia che sono integrati in un chip; 8 bit compongono un byte, due byte (cioé 16 bit) compongono una word e due word (32 bit) formano una longword.

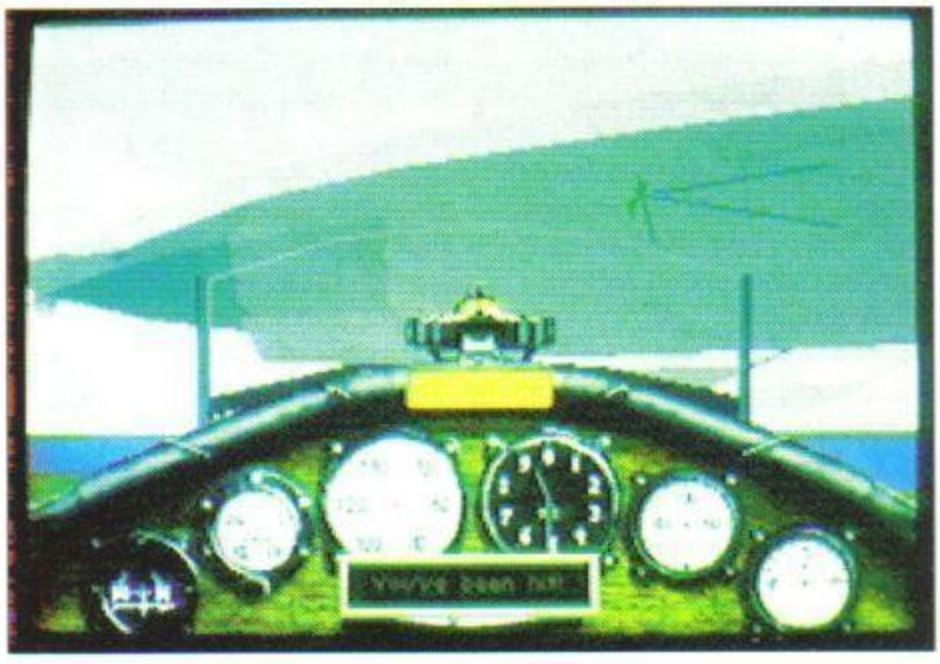
Quando si parla di computer a 16 bit si intende che la CPU (Central Processor Unit) ha la capacità di prelevare dalla RAM una word (16 bit quindi) facendola passare attraverso il bus dei dati (semplicemente una serie di conduttori per il trasferimento delle informazioni) e di decodificarla per eseguire il comando in essa contenuto. Esistono processori che presentano un collo di bottiglia sul bus dei dati avendo la possibilità di eseguire operazioni aritmetiche su un determinato numero di bit ma con la limitazione di un "approvvigionamento" dimezzato di questi da parte del bus stesso; è il caso dell'8088, dell'80286 e dell'80386SX.

Banalizzando, maggiore è il numero di bit, maggiore è la mole dei dati elaborati in un ciclo della CPU, maggiore è la velocità del computer; i MHz indicano il numero di cicli compiuti dalla CPU in un secondo e quindi costituiscono un ulteriore indice di prestazioni.Il compromesso ideale tra prestazioni e prezzo si attesta su una configurazione con 286 a 16 MHz e almeno 1 Mb di RAM che consente l'utilizzo della stragrande maggioranza del software ludico ad una buona velocità. Se siete appassionati di simulazioni che richiedono calcoli vettoriali è comunque consigliabile un sistema superiore o la presenza di un coprocessore matematico che, però, non è riconosciuto da tutti i programmi.

Parlando di memorie di massa non posso che consigliare i disk drive da 3,5" ad alta densità per motivi di affidabilità e maneggevolezza del supporto mentre il discorso si fa più complesso parlando di hard disk: una capacità di 40 Mb che potrebbe sembrare elevata in realtà non lo è quando si installano giochi tipo Wing Commander II o le avventure della Sierra, soprattutto se affiancati da utility e programmi di uso comune che generalmente non mancano sugli MS-Dos. Le soluzioni sono l'acquisto di un hard disk di capacità maggiore oppure l'utilizzo di Stacker, un sistema di compressione dei dati trasparente all'utente, disponibile in versione software (L. 199.000) oppure hardware-software (L. 299.000), che comunque richiede una certa dimestichezza con la macchina ed il sistema operativo.

Molto importante quando si valuta un sistema è il problema dell'espandibilità, un fattore che vi consentirà di proteggere nel tempo il nostro investimento. Assicuratevi di poter aumentare la quantità di RAM, di avere a disposizione degli slot liberi per inserire schede e, magari, lo spazio per un secondo disco fisso, ed aumenterete la longevità del vostro computer garantendovi la compatibilità a nuovi standard e la possibilità di adeguare la memoria alle future esigenze.

Concludiamo la panoramica sull'hardware parlando di accessori:



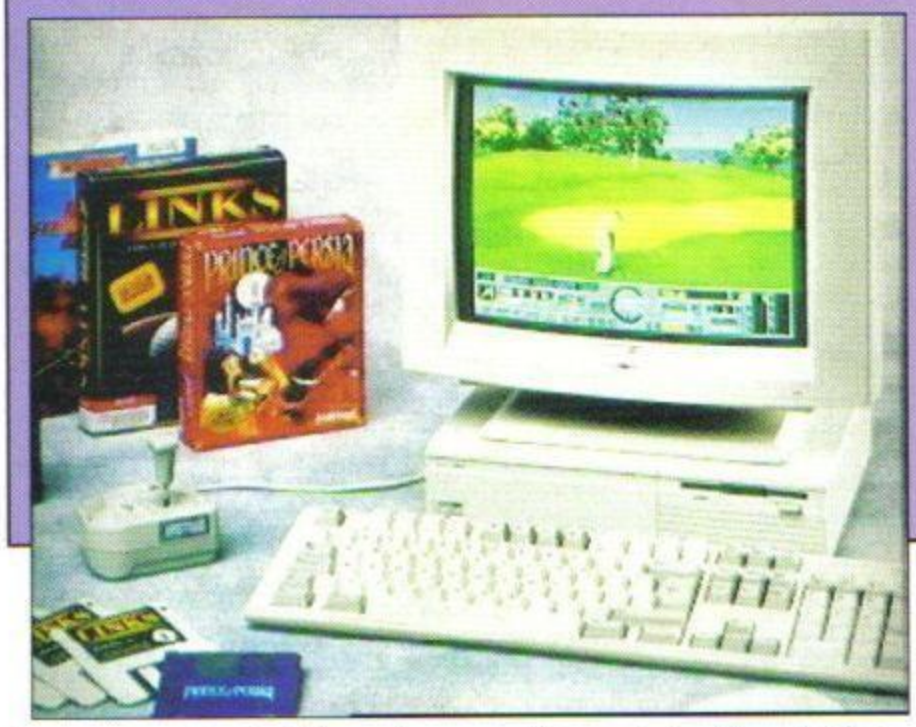
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il PC-GAMES

L'Amstrad ha saputo intuire le nuove tendenze di mercato e ha presentato il primo vero e proprio Game-PC, almeno per il mercato italiano.Denominato PC 5286 Games Pack, il computer è basato su un 80286 a 16 MHz e dispone di 1 Mb di RAM (espandibile a 4 Mb on board), un drive da 3,5" da 1,44 Mb, un hard disk da 40 Mb, scheda VGA 512 Kb e monitor a colori. Fin qui tutto normale direte voi. Quello che stupisce è che nel 1.990.000 + IVA i resposabili del marketing hanno incluso il mouse, il joystick analogico, una scheda audio compatibile Ad-Lib, una coppia di altoparlanti esterni amplificati e, come se non bastasse, un package di software comprendente il DOS 3.30, Counterpoint (un'interfaccia grafica studiata per lavorare semplicemente ed intuitivamente con le funzioni del DOS) e tre giochi che sfruttano a fondo le capacità del sistema. Una politica che sicuramente pagherà in termini di vendite.



il mouse, un optional obbligatorio per utilizzare correttamente molti giochi ed utility, possibilmente ma non necessariamente compatibile Microsoft, il joystick che non penso di dovervi descrivere ed una scheda sonora costituiscono la dotazione ideale di un game PC, in quest'ordine di importanza.

Per quanto riguarda il software voglio solo consigliare le versioni recenti del sistema operativo, quali la release 5.0 del DOS della Microsoft e le corrispondenti 5.0 e 6.0 del DR-DOS della Digital, che consentono una gestione più avanzata di memoria base e memoria estesa aggirando uno dei problemi più spinosi dei ludomani. Quasi tutti i giochi, comunque, funzionano con versioni del DOS a partire dalla 3.30

IL MERCATO

Il mercato, in Italia come nel resto del mondo, è una vera e propria giungla, un'arena nella quale sono chiamati a confrontarsi i colossi dell'informatica mondiale, Golia spesso abbattuti dai Davidi dagli occhi a mandorla. L'importazione parallela da Taiwan, relativa sia ai PC completi che alle singole parti assemblate poi sul luogo di distribuzione o vendute separatamente, è una vera spina nel fianco dei grandi nomi che vedono erose quote consistenti di mercato e spesso rischiano il fallimento.

Le differenze di prezzo, a parità di prestazioni, variano a seconda della categoria della macchina e vanno da un minimo di 2/300.000 lire per gli 8086 fino a sfiorare i 10 milioni per i 486 più potenti. Bisogna però andare molto cauti, spesso un nome sconosciuto nasconde scarsa qualità, assoluta inaffidabilità ed assenza di assistenza, tutti fattori che rischiano di compromettere il vantaggio economico al momento dell'acquisto a causa di una serie imprecisata di spese post-vendita.

Che fare dunque? In primo luogo informatevi da persone che hanno già acquistato presso un determinato negozio o tramite una rete di vendita postale, confrontate le configurazioni e i materiali con i corrispondenti di marca, ricordatevi che anche se l'hardware è valido potrebbe essere stato assemblato male o non essere stato testato. Non cercate di risparmiare a tutti i costi, spesso 100 mila lire fanno la differenza tra un prodotto di una marca affidabile ed uno che non lo è; controllate la durata del periodo di garanzia, effettuate un ordine scritto, soprattutto se si tratta di organizzazioni di vendita mail. Soprattutto, chiedete di provare la macchina prima di ritirarla.

D'altro canto le grandi marche spesso non consentono di configurare la macchina su misura per l'utente e talvolta le politiche di riduzione all'osso dei costi vanno a scapito del livello qualitativo dei materiali.Voglio concludere consigliandovi di non badare esclusivamente al risparmio, dovendo scegliere tra sistemi omologhi, cercando comunque di orientarvi verso i computer più veloci che il vostro budget vi consente. Buona fortuna!

Alessandro Cattelan

SCHEDE SONORE

Riservandomi di trattare più ampiamente ed approfonditamente la tematica delle schede audio in un futuro articolo, il punto che mi interessa sottolineare in questa sede è la necessità di questo tipo di espansione in un Game PC. Il cicalino interno della macchina è, di fatto, assolutamente inadeguato alle attuali performance iperrealistiche delle software house ed il costo di 240 lirette pesanti più IVA di una Sound Blaster 2.0, che si posiziona alla base del mercato pur offrendo prestazioni di tutto rispetto grazie alla conformità allo standard AdLib, è accessibile ai più.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Microprocessori e coprocessori

MICRO	BIT	MHZ	COPROCESSORE	CACHE	COMMENTO
• 8088	8 bus/16 dati	da 4.77 a 12	8087	no	pur essendo nato dopo l'8086 è più lento; ormai praticamente in disuso.
• 8086	full 16	da 4.77 a 12	8087	no	era il fiore all'occhiello degli XT di marca come l'Olivetti M24.
• 80286	16 bus/32 dati	da 8 a 20	80287	no	l'attuale entry level, non è del tutto affidabile la versione a 20 MHz.
• 80386SX	16 bus/32 dati	da 16 a 25	80387SX	no	il compromesso ideale tra prestazioni e prezzo se impiegato per scopi ludici.
• 80386DX	full 32	da 16 a 40	80387DX	no	ben più costoso dell'SX, non è del tutto affidabile su qualche scheda madre a 40 MHz.
• 80486SX	full 32	da 20 a 33	80487SX	4K	velocissimo, stenta a diffondersi per il prezzo solo di poco inferiore alla versione DX.
• 80486DX	full 32	da 25 a 50	interno	4K	lo stato dell'arte, costosissimo e velocissimo, è stato ritirato dall'Intel nelle versioni a 50 MHz che solo ora ritornano sul mercato.

PC ONSOLE PERSONAL

Schede grafiche

	SCHEDA	RISOLUZIONI PRINCIPALI	COLORI	COMMENTO
	• Hercules	720x348	monocromatica	Nonostante l'emulatore della CGA sono ormai pochissimi i giochi che supportano questa scheda.
	• CGA	320x200 640x200	in 4 colori in 2 colori	Veramente il minimo per giocare, storica ma ormai inadeguata al software.
	• EGA	320x200 640x350	in 16 colori in 16 colori	Si comincia a ragionare anche se i colori sono numericamente inferiori e sbiaditi se confrontati alla VGA.
	• VGA 256K	320x200 640x480	in 256 colori in 16 colori	L'ideale, la stragrande maggioranza dei giochi lavora con la bassa risoluzione e i 256 colori sono a livello delle migliori console. Le versioni con RAM maggiorata (512K o 1 Mb) aumentano la risoluzione fino ad un massimo di 1024x768 in 256 col., comunque inutile ai fini ludici.
	• XGA	come VGA 1 Mb	max 32768 in 800x600	Il nuovo standard dettato dall'IBM, non ancora supportato dai produttori di giochi, si avvicina maggiormente ai colori reali e ha, giustamente, velleità multimediali.

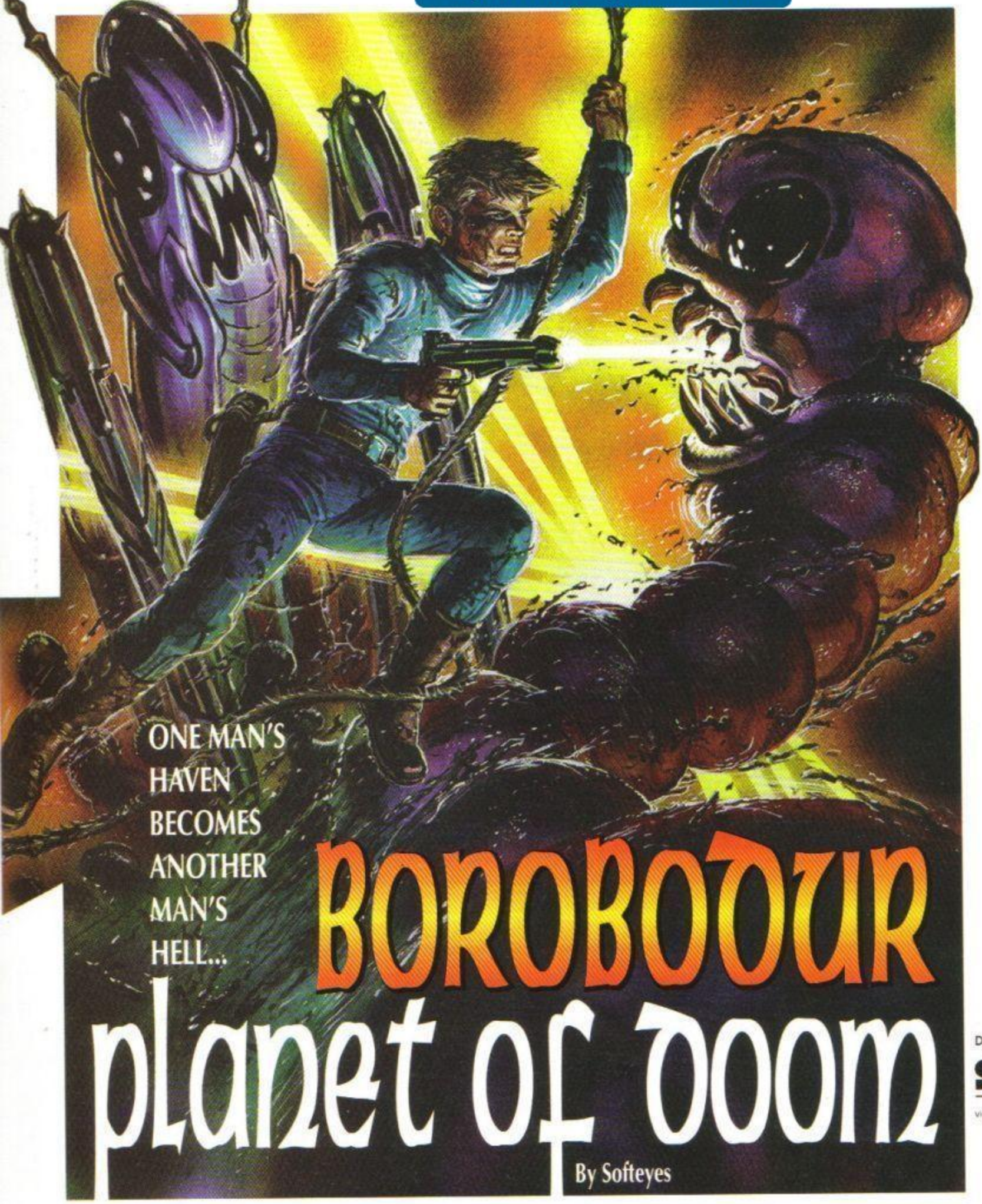
Prestazioni di alcuni PC a basso costo

COMPUTER	CPU	RAM	HD	SCHEDA GRAFICA	SCHEDA SONORA
IBM PS1	80286 16 MHz	1 Mb	40 Mb	VGA	No
Olivetti PCS286	80286 12 Mhz	1 Mb	20 Mb	VGA Mono	No
Amstrad PC5286 Games Pack	80286 16 MHz	1 Mb	40 Mb	VGA	Sì
Commodore PC286-16	80286 16Mhz	1 Mb	40 Mb	VGA	No
Atari ABC386SXII	80386SX 20 MHz	1 Mb	40 Mb	VGA	No
Unibit 320/45	80386SX 20 MHz	2 Mb	45 Mb	VGA	No

* LEGENDA: Rosso = insufficiente, Giallo = livello minimo, Verde = ottimale

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ONE MAN'S HAVEN BECOMES ANOTHER MAN'S HELL...

BOROBODUR planet of doom

By Softeyes

THALAMUS

EUROPE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/8 - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax. 06/7231812

UCCIDI PER NON ESSERE UCCISO!
Quando l'Agente Speciale Johnson venne mandato sul lontano Borobodour - conosciuto come il Pianeta Maledetto - per eliminare il fuggitivo scienziato pazzo Dr. Ragnova, non si aspettava un eventuale atterraggio di emergenza.
E nemmeno si aspettava un interminabile inferno vivente!
Riuscirà a sopravvivere ai mostruosi abitanti delle cupole? Riuscirà a superare le intricate strade che lo condurranno ad affrontare il Male Estremo?
Solo riflessi pronti ed un freddo istinto omicida lo salveranno da Borobodour...

SOLO PER IL TUO AMIGA

'Divertente, vasto, sprite colorati e accurati fondali, scrolling parallattico inappuntabile e suggestive musiche per ogni livello. Cosa pretendere di più?'

Don't miss out on extra action!
Join the THALAMUS Fan Club now!
Ring or write for details of what's in store:
Thalamus Europe, 1 Saturn House,
Calleva Park, Aldermaston,
Berks RG7 4QW
Tel: 0734 817261!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

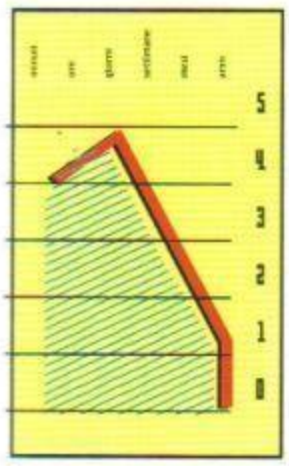
PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

30	Ultima VII	*Origin*
37	Black Crypt	*Electronic Arts*
41	Pools of Darkness	*SSI*
45	Storm Master	*Silmarils*
47	Gateway to the Savage Frontier	*SSI*
48	Shuttle	*Virgin*
53	Lost in L.A.	*Accolade*
56	D-Generation	*Mindscape*
60	Project X	*Team 17*
62	Space Crusade	*Gremlins*
64	Agony	*Psygnosis*
67	Fire and Ice	*Renegade*
71	Sturmtruppen	*Idea*
72	Titus the Fox	*Titus*
76	Race Drivin'	*Domark*
78	Alcatrax	*Infogrames*
80	Dynablaster	*Ubi Soft*
82	Apydia	*Kaiki*
82	Another World	*Delphine*
82	Covert Action	*Microprose*
84	Brides of Dracula	*Gonzo Games*
84	Hot Rubber	*Palace*
84	Intell. Strategy Games	*Owford Software*
84	Links	*Access*
86	Cruise for a Corpse (ver Ita)	*Delphine*
86	Paraglading	*Loriciels*
86	Police Quest 3	*Sierra*
86	Super Space Invaders	*Domark*
87	T.M. H.T. - The Coin op	*Aklaim*
87	Wild West World	*Us Gold*
87	Midwinter 2	*Microprose*
87	A-10 Tank Killer	*Dynamix*

CONFRONTA E CONTRASTA
Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO
I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.



CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

SWIV (Storm)

Il seguito di *Silkworm* vanta una combinazione eccezionale di velocità frenetica, grafica da strilli e pura azione incontaminata. Il volume di fuoco e la distruzione su schermo sono fenomenali: un gioco da bar a casa vostra!

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA UNDERWORLD (Origin)

Un capolavoro assoluto, da alcuni definito come il miglior gioco mai programmato su un home computer, realtà virtuale in un mondo fantasy.La sensazione di essere realmente immersi in un sotterraneo. Non si può chiedere di più ad un PC.

SPORT

KICK OFF 2 (Anco)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Genere Gioco di Ruolo
Casa Origin
Sviluppatore in casa
Prezzo L. 89.000

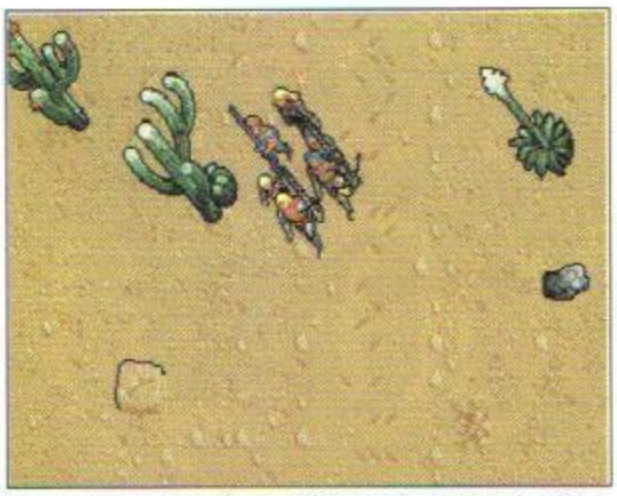
ULTIMA VII
The Black Gate

Anche se per i lettori di Kappa è passato appena un misero annetto dall'uscita del sesto capitolo di Ultima, nel magico e computerizzato mondo di Lord British sono passati duecento lunghi anni dall'incredibile avventura dell'Avatar, che riuscii a sventare la minaccia dei potentissimi Gargoyle e a renderli alleati del genere umano.

Sono cambiate molte cose da allora: Britannia, da ridente cittadina si è trasformata in una enorme metropoli. Il Castello di Lord British è stato ricostruito da cima a fondo; i Gargoyle sono emigrati sull'isola che ospitò prima il corrotto BlackThorn e poi il folle Sutek, e stanno cercando di integrarsi con la società umana. Anche la scienza ha compiuto qualche passo in avanti, e in molte città potrete vedere mulini ad acqua, nelle miniere scoprirete impianti estrattivi all'avanguardia, e, con un po' di fortuna, troverete anche dei moschetti!

Inoltre è nata una nuova religione, che cerca di oscurare le mitiche otto virtù, che hanno fatto disperare molti Avatar nelle precedenti avventure di Richard Garriott; la Compagnia (FellowShip), che insegna la potenza di Unione, Fratellanza e Ricompensa, in poco più di vent'anni si è espansa a tal punto da avere una filiale in ogni centro abitato di Britannia, annoverando tra i suoi seguaci diverse personalità, come l'Ambasciatore dei Gargoyle, il sindaco di Britannia, oltre a parecchia gente comune.

Tra questi fedeli c'è anche Christopher di Trinsic, o meglio, c'era, visto che appena arrivato nella città di Dupré, il nostro Avatar scopre che Christopher è stato orrendamente mutilato nella stalla cittadina. E inizia l'avventura...



Intorno a Vesper si estende un terribile deserto, popolato da infide creature come i ragni giganti.

INDAGINI FANTASY

Il Sindaco di Trinsic, anche se con un po' di riluttanza, affida le indagini all'Avatar, che ha già trovato un vecchio amico - vecchio in entrambi i sensi, visto che Iolo ha duecento anni in più sul groppone dall'ultima rimpatriata! L'Avatar ha subito modo di scoprire la crudeltà dei suoi nuovi nemici: Christopher, inchiodato sul pavimento della stalla, è stato massacrato e poco più in là, anche un Gargoyle, Inamo, è stato spietatamente trafitto con un forcone. Dopo qualche indagine l'Avatar è in grado di fornire un rapporto dettagliato al sindaco, e può lasciare la città in cerca di altri indizi che lo conducano agli autori materiali dell'omicidio e del gargoylicidio. Ma la strada è lunga, e prima di scoprire cosa muove davvero gli assassini, l'Avatar dovrà affrontare tante sfide e risolvere molti dilemmi.

AVATAR IN 256 COLORI

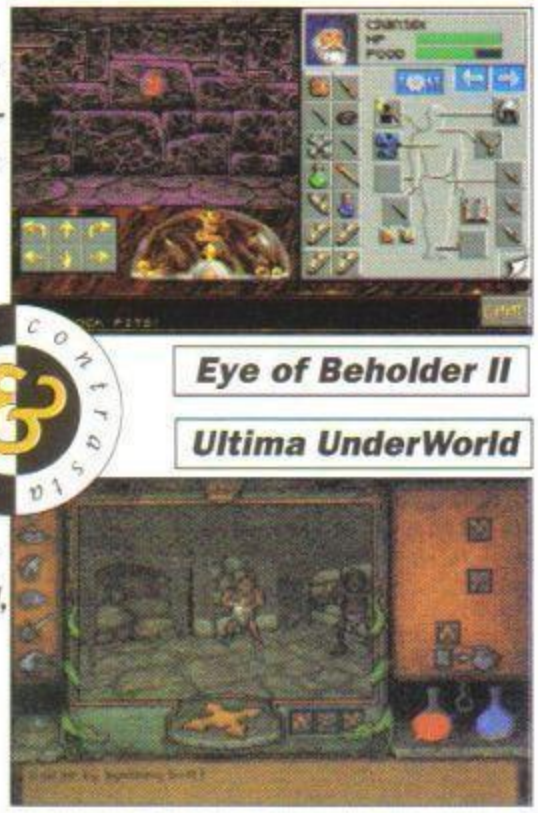
Il primo aspetto di *Ultima VII* che colpisce è sicuramente la grafica: invece di essere rinchiuso in una misera finestrella, il mondo di Britannia copre tutto lo schermo!

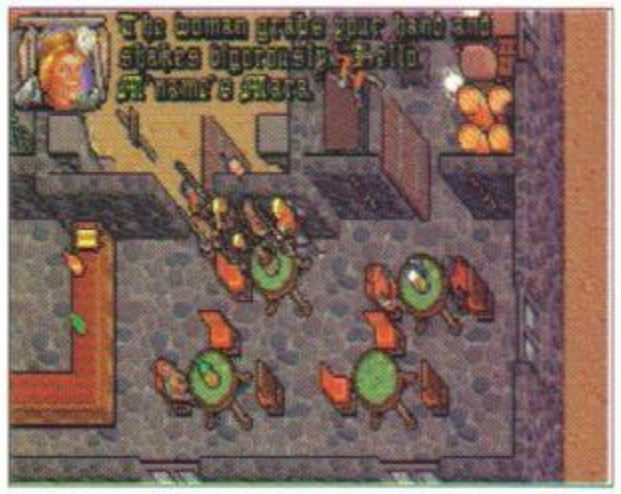
Rispetto a *Ultima VI*, l'ambiente è stato ingrandito del doppio, e non dovrete più impazzire per capire se state prendendo un'ascia o una candela! Tutti i personaggi, oltre che ingranditi, sono

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultima VII può essere confrontato con qualsiasi GdR e uscirne vittorioso: _ShadowLands_ è molto interessante, ma l'azione del gioco si riduce a esplorare dungeon su dungeon; i giochi della SSI, come _Pools of Darkness_, sono ottimi dal punto di vista dell'esplorazione, ma sono carenti per quanto riguarda l'interazione con gli NPC. _Eye of Beholder II_ può sembrare più realistico per la sensazione "in prima persona", ma anche in questo caso l'avventura è ridotta allo scoprire come aprire questa porta o come distruggere quel nemico. Anche se meno innovativo dal punto di vista tecnico di _Ultima UnderWorld_, _Ultima VII_ batte anche il "collega in 3D", soprattutto per quanto riguarda l'emulazione del mondo reale - vita degli NPC, problematiche sociali, integrazione dei Gargoyle.




L'interno di un'accogliente taverna. Attenzione, i cittadini di Vesper odiano i Gargoyle, e se scoprono che siete stati voi a portarli nel continente, vi attaccheranno senza tregua!

Confrontandolo con i precedenti Ultima (dal quarto in poi, per l'esattezza), _UVII_ non fa che ereditare un sistema di gioco vincente e adattarlo alle nuove possibilità grafiche e sonore dei PC. Un ottimo seguito, consigliato a tutti quelli che possono soddisfare i requisiti hardware. E purtroppo sono pochi...

animati molto fluidamente, e ogni personaggio può chinarsi, sdraiarsi, sguainare una spada e combattere. Le abitazioni sono state disegnate con molta cura, e sembrano tutte diverse tra di loro; entrando in una casa, il tetto scompare così da poterne vedere l'interno raffigurato nei minimi dettagli.

Una cura singolare e quasi maniacale è stata dedicata ai particolari: girovagando per le terre di Britannia potrete vedere le ombre delle nuvole passare sopra di voi oppure trovarvi nel bel mezzo di un acquazzone; potrete vedere qualche cagnolino scorrazzare per le strade cittadine oppure qualche volatile svolazzare sopra di voi. Accanto alle strade ci sono sempre i cartelli indicatori, e lungo i percorsi sterrati vedrete le tracce dei carri. In riva al mare, oltre a splendide onde simulate che si infrangono sulla spiaggia, vedrete le orme dei passanti.

Anche il sonoro di _Ultima VII_ è davvero eccezionale: durante la presentazione appare il vostro misteriosissimo antagonista che vi invita in prima persona a entrare nel mondo di _Ultima VII_, dove un nuovo "rinascimento" è fiorito in Britannia. E poi, nel corso del gioco, vi capiterà spesso di sentire altre frasi come: "Avatar, questo non lo avresti dovuto fare!" (se fate i furbi e "prendete in prestito" qualcosa) oppure "Avatar, sei sicuro di aver preso la strada giusta?" (se bighellonate senza meta). Oltre al parlato, potrete gustarvi un'impressionante quantità di musiche, ognuna adatta al contesto in cui vi trovate: se state entrando in una taverna verrete accolti dalle note di un bardo che suona un'allegra arietta, mentre se vi recate al cospetto di sua maestà Lord British sentirete l'inno reale, oppure, se vi avvicinate a creature ostili, sarete avvisati da una musica drammatica!

Il primo aspetto di _Ultima VII_ che colpisce è sicuramente la grafica: invece di aver rinchiuso in una misera finestrella, il mondo di britannia copre tutto lo schermo

Gli effetti sonori sono ugualmente spettacolari; nei pressi delle paludi sentirete il gracidare delle rane, vicino al mare il rumore della risacca, nelle grotte lo sgocciolare dell'acqua, quando scendono le tenebre il frinire dei grilli.

INTERFACCIA NATURALE

La struttura di gioco, anche se abbellita e colorata, è rimasta praticamente immutata da _Ultima IV_. Il vostro eroe deve girovagare per il continente e le isole di Britannia in cerca di preziosi indizi con cui poter completare la sua missione, uccidendo una buona quantità di creature ostili; tuttavia in _UVII_ potrete fare tutto attraverso il mouse. Il pulsante destro rappresenta i piedi e serve per muoversi: cliccando una volta l'Avatar farà un passo nella direzione indicata dalla freccia verde, cliccando due volte si incamminerà verso il punto dove è puntata la freccia, tenendolo premuto, e in base alla distanza tra il vostro personaggio e il puntatore, la freccia verde si allungherà, consentendovi di camminare più o meno velocemente. Il pulsante sinistro invece emula le mani: cliccando una volta su un oggetto saprete cosa state guardando; cliccando due volte potrete usarlo - se è un libro lo leggerete, se si tratta di un cassetto ne vedrete l'interno, cliccando su una barile di polvere esplosiva,lo farete esplodere e via dicendo; infine, tenendo premuto il pulsante sinistro sull'oggetto, lo potrete spostare (se non pesa troppo!).

Cliccando due volte con il pulsante sinistro su un personaggio, potrete parlargli: invece della tradizionale chiaccherata degli ultimi tre _Ultima_, in cui si potevano chiedere due o tre cose "standard" per iniziare il discorso e poi riscrivere la parola che vi interessava per ottenere un approfondimento, il computer fa tutto per voi: ad esempio, parlando con Iolo potrete chiedergli subito del suo "Lavoro" o il suo "Nome"; cliccando su "Lavoro" vi sbolognerà un discorso sui suoi ultimi 200 anni, al termine del quale saranno apparse altre voci accanto alle prime due, su cui potrete cliccare, e così via.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

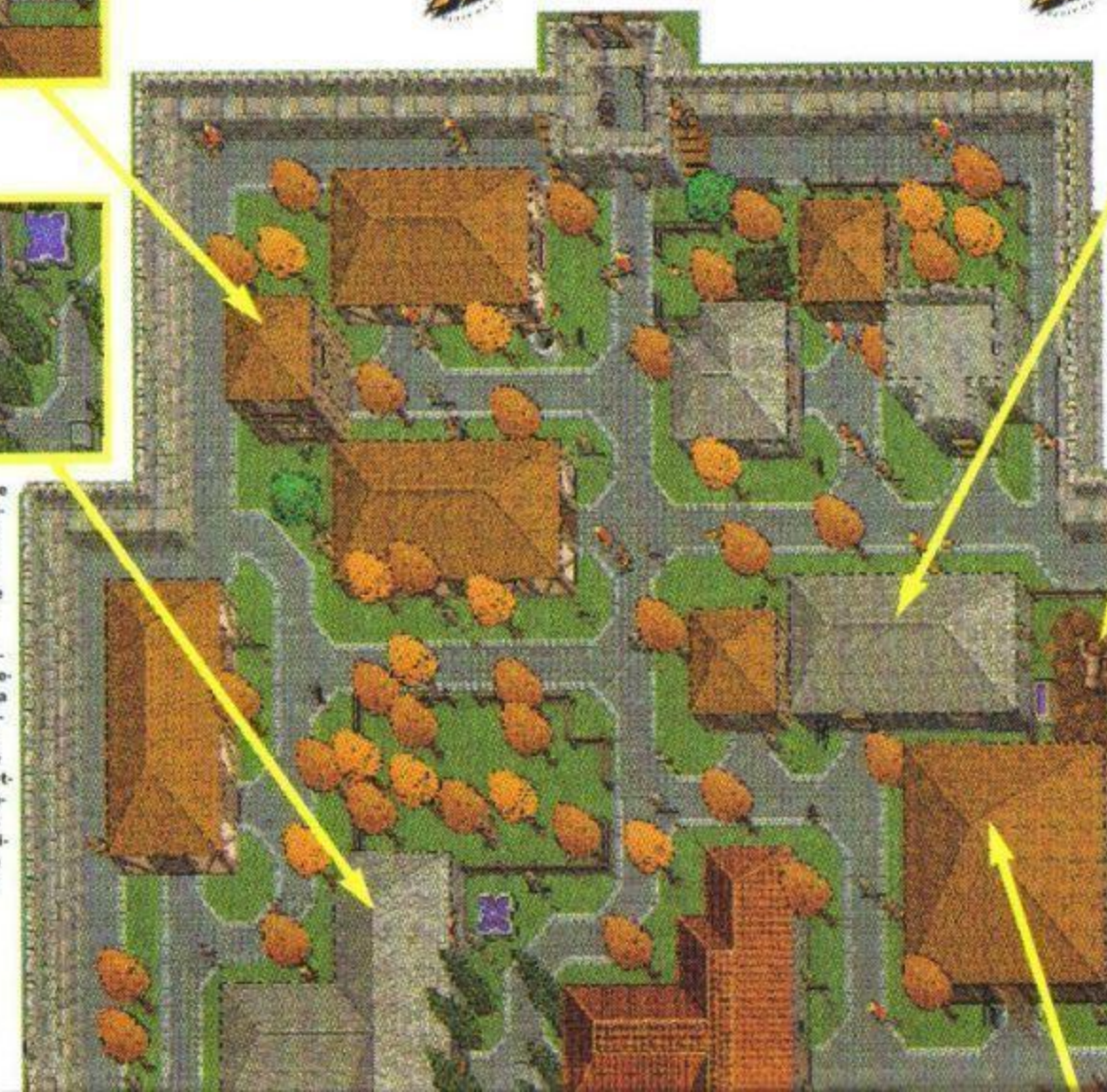
http://www.oldgamesitalia.net/

Abracadabra

VScoprirete presto che la magia in Britannia non funziona più come una volta. Infatti molti maghi hanno perso le proprie facoltà di lanciare incantesimi, e perfino Lord British tentenna quando si tratta di incantesimi. Anche i mitici Moon Gate sono colpiti da questa perdita di energia magica, e spesso non funzionano.
Ma il nostro Avatar sembra immune, e può lanciare incantesimi di tutti i tipi, dal Light, per fare un po' di luce nelle caverne, al Fire Blast, per bruciacchiare i nemici, al Telekinesis per muovere gli oggetti distanti. Tuttavia qualcosa è cambiato; in *Ultima VI* lanciare un incantesimo non era semplice: bisognava mischiare gli ingredienti nelle giuste proporzioni, prendere il Libro degli Incantesimi in mano (al posto della spada - non molto comodo in mezzo a un combattimento!) e pronunciare le sillabe magiche.
Ora è tutto più semplice! Trovato il libro magico, basta aprirlo e selezionare l'incantesimo, che rappresentato da un'icona, dal nome in inglese e dalle sillabe magiche. Ad esempio, se si vuole rinvigorire un compagno, basta cliccare due volte sull'incantesimo indicato dalla croce rossa in campo bianco e dalla parola "Heal", e poi cliccare sullo sfortunato amico. Semplice, no?

3 - Parlando con Spark, il figlio di Christopher, scoprirete che gli assassini del padre sono un Gargoyle e Hook, un pirata che deve il suo nome all'uncino che porta al posto di una mano. Prima di uscire, aprite il forziere al secondo piano con la chiave trovata prima e prendete tutti gli oggetti che contiene.

7 - Fate un salto da Gargan, il venditore di barche. Oltre ad offrirvi una nave (al modico prezzo di 600 monete - urgh!) vi dà qualche informazione sulla Crown Jewel.



8 - Andate dal Sindaco, e interrogatelo sull'omicidio (murder): vi dirà di fargli un rapporto (report) e, quando selezionerete questa voce, vi farà delle domande; rispondetegli che Christopher era un fabbro (blacksmith), che avete trovato una chiave sul luogo del delitto, che questa chiave apriva un forziere (chest), che conteneva tutte e tre le cose (una pergamena, un medaglione e dell'oro), che avete dei sospetti su Hook e che probabilmente è salito sulla Crown Jewel. Fatto ciò vi darà metà della ricompensa, e, se risponderete correttamente alle domande sulla geografia di Britannia (è la protezione del gioco) vi comunicherà la password con cui potete uscire da Trinsic. Buona fortuna!

2 - Interrogate Petre, lo stalliere, per conoscere qualche particolare su Christopher e Inamo. Peter può anche vendervi un carro (60 monete).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

4 - Andate dal guaritore di Trinsic, e interrogate la guardia che è ricoverata, Gilberto. Chiedetegli di Hook, della Crown Jewel e della botta. La Crown Jewel è una nave che è partita per Britannia durante la notte, subito dopo l'omicidio.

1 - Qui inizia la vostra avventura. Dopo aver parlato con Iolo e il Sindaco, entrate nella stalla e prendete la chiave che si trova sul cadavere.

6 - Fate una visitina al negozio di Christopher, e scoprirete che è sotto un influsso malefico: porta divelta, sedie che si spostano da sole, diaboliche risate. C'è proprio di che essere allegri!

5 - Fate una chiacchierata con Ellen, la moglie del capo-filiale della FelloWship. Scoprirete un sacco di interessanti notizie sulla Confraternita.

Per le anime in pena

Ok, avete comprato *Ultima VII*, avete seguito i nostri consigli per uscire da Trinsic, ma non sapete più cosa fare. Va bene, visto che chi fa la recensione è anche colui che cura la sezione di TNT, per stavolta potrete godere di una mano "extra"!

Vi conviene comprare il carro, perché vi permette di muovervi più velocemente. Dirigetevi verso nord, e arriverete presto a Paws. La città è sconvolta da una serie di furti, l'ultimo dei quali è stato perpetrato nei confronti del macellaio. Entrate nella macelleria, parlate con il derubato e accettate l'incarico. La chiave che si trova sotto il secchio apre il baule nella casa del macellaio, dove troverete una chiave che apre la stanza a nord della macelleria. Che macello! Comprate un sestante nella "House of Items" e fate provviste di cibo. Le carote e il pane sono i cibi più economici. Quindi parlate con la contadina dell'ultima casa a nord, prima di Britannia. Il ladro è... beh, no, questo non possiamo proprio dirvelo!
Basta che sappiate che Lord British sarà contento di darvi il suo equipaggiamento, che si trova sottochiave in una delle quattro torri del castello. La chiave si trova nello studio di Lord British, naturalmente. In un'altra torre si trova un prigioniero, condannato per aver rubato una mela dal giardino reale. Parlategli, e poi andate da Lord British, che lo libererà. Per comprare qualche reagente e qualche incantesimo potrete fare spese nel castello, dove si trova un mago un po' intontito, ma desideroso di vendere.

Per quanto riguarda i compagni di viaggio, troverete, oltre a Iolo e Spark a Trinsic, Shamino e Sentri a Britannia (uno nella locanda dove suonano gli Avatar, l'altro nel suo negozio di Addestratore), Jaana vi aspetta dal guaritore di Cove, mentre Julia gironzola per Minoc. A proposito di Minoc, c'è stato un altro omicidio doppio, molto simile al primo. Che ne dite di andare a dare un'occhiata?

Un ultimo consiglio: per completare l'avventura, avrete bisogno dell'aiuto del TimeLord, l'enigmatico mago sovrannaturale che vi aveva già aiutato ai tempi di Ultima III. Per saperne qualcosa di più dovrete parlare alle Wisp della Deep Forest. Non vogliono parlarvi? Basta dare un po' di miele agli Emp, e...
Buona fortuna!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA VII

Dopo un combattimento potete prendere gli oggetti posseduti dal vostro nemico.
(a dx) I vostri viaggi vi porteranno anche per mare.

Vietato Ai Minori Di 386

Ultima VII è un gioco incredibile, ma richiede un hardware altrettanto incredibile: per giocarlo dovete avere un 386, un 386sx o un 486, 21 mega di spazio libero su hard disk, 2 mega di RAM e il mouse. Per assaporare il sonoro da brivido vanno bene sia la Sound Blaster che la Ad Lib, ma con quest'ultima non potrete sentire il parlato. Per quanto riguarda la velocità, l'abbiamo provato su un 21 Mhz, e lo scrolling è accettabile, anche se in alcuni punti l'azione rallenta un po', come quando si guida il carro o si entra in una taverna piena di gente. Se avete un 25 Mhz o superiore, dovreste trovarvi benissimo.

31 ▶

Anche l'uso della magia è stato semplificato. Quando avrete un Libro degli Incantesimi (Spell Book), dovrete semplicemente aprirlo e poi cliccare sull'incantesimo desiderato - a mischiare le erbe ci pensa il computer!

Prima o poi dovrete venire alle mani con dei nemici, siano essi dei ladri, degli alligatori o dei serpenti marini. Basta accedere alla finestra dell'inventario, cliccare sulla colomba (che si trasforma in una spada fiammeggiante) e scegliere il tipo di combattimento: si può decidere di attaccare il primo nemico, di distribuire i colpi contro tutti nemici, di assalire il nemico più grande o quello più piccolo, di usare armi da lancio, ecc. Semplice come lanciare un incantesimo, anche se non consente un controllo totale del combattimento come nei primi sei episodi della serie.

Ultima VII batte tutti i suoi concorrenti, e dimostra di essere un vero e proprio gioco di ruolo.

IL VERO GDR

Ma dopo una mezz'ora di gioco, vi renderete conto che è la profondità, non la grafica o il sonoro, e in un certo senso neanche la facilità d'uso, a rendere _Ultima VII_ IL gioco di ruolo. Ogni aspetto del mondo di Ultima VII è davvero realistico: nelle città non ci sono solo i negozi, ma anche le case private, dove troverete, oltre ai mobili e ai letti, moltissimi oggetti inutili, ma che aumentano ulteriormente la sensazione di realtà: sedie, specchi, orologi, piatti, cuscini, vestiti, ecc., proprio quelli che trovereste in una casa abitata del medioevo.

I personaggi comandati dal computer o NPC (che sono moltissimi!) hanno una vita privata, e non solo li vedrete mangiare nelle locande verso mezzogiorno o andare a dormire quando cala la sera, ma li potrete osservare al lavoro, mentre raccolgono grano, spostano oggetti, timbrano documenti o forgiano spade; li vedrete parlare tra di loro (potrete anche sentire stralci di discussioni!) oppure mentre sono intenti in qualche attività poco lecita. O ancora portare fiori sulle tombe dei propri cari o riunirsi nelle sedute serali della Compagnia. Se invece

Versione PC

Stupendo! Chi possiede un 386 o (meglio!) un 486, può gustarsi la più incredibile e completa avventura scaturita dalla mente di Richard Garriott. Grafica coloratissima e particolareggiata, sonoro d'autore e una profondità da vero GdR. insomma, un vero capolavoro!

Versione Amiga

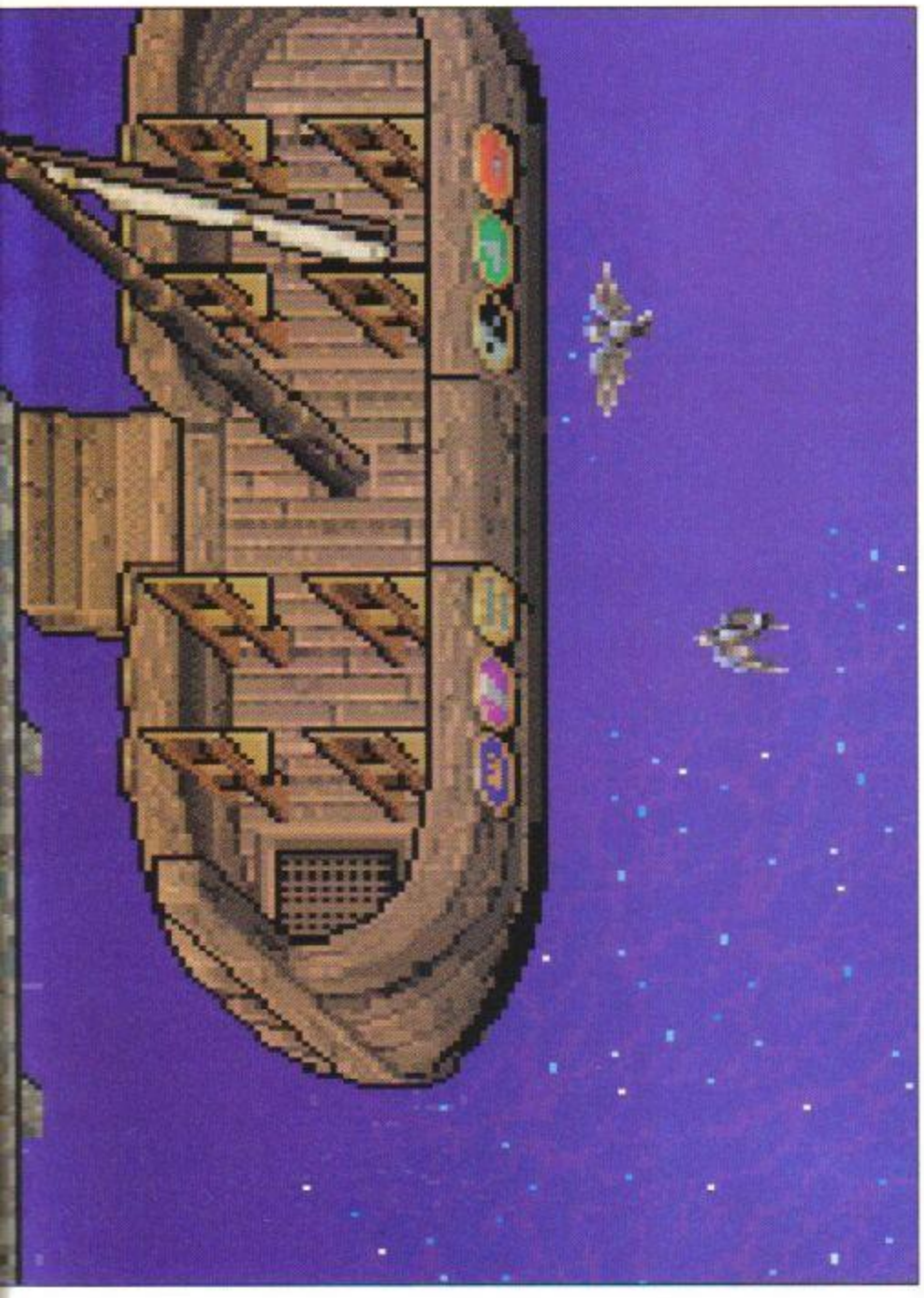
Visto che è passato un anno prima di vedere la pessima conversione di _Ultima VI_ per Amiga, non aspettatevi di giocare il settimo capitolo sul vostro 16-bit Commodore. Al momento, quantomeno, non sappiamo se sarà possibile trasferire _Ultima VII_ per Amiga, ma dubitiamo che riescano a comprimere 21 mega di dati. E se ci riusciranno non avverrà prima del 1993. Peccato, perché è un'esperienza davvero unica.

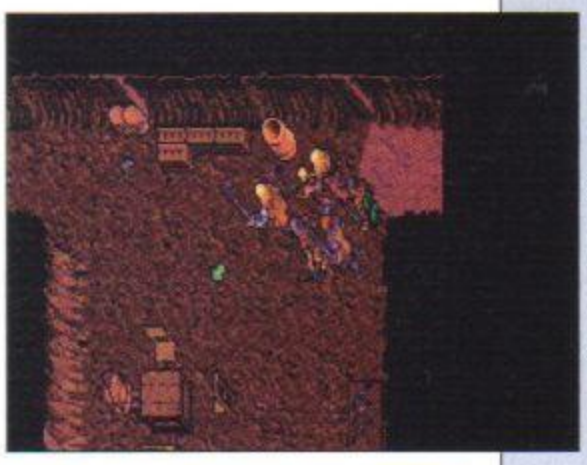
Versione ST

Scordatevelo!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





(in alto) Potete anche innamorarvi in Ultima VII. Questa bella ragazza vi confida il suo amore vicino al Santuario della Compassione.
(al centro) Le miniere di Minoc nascondono segreti terribili.
(sotto) Combattere contro gli Ettin può essere pericoloso, senza le adeguate cautele (una corazza e una spada!).

passeggiate al di fuori delle città, potreste trovare dei banditi che combattono con dei Paladini (i piedipiatti fantasy, per intenderci). Parlando con gli abitanti delle città conoscerete anche i loro problemi personali, che, non a caso, rispecchiano i problemi della società dell'epoca: ad esempio, scoprirete che nei cuori della gente di Vesper cova un odio profondo verso i Gargoyle, oppure che i cittadini di Paws sono attanagliati dalla povertà, o che quelli di Yew hanno scelto uno stile di vita in armonia con la natura, o ancora che nelle miniere di Minoc i minatori sono drogati con il potente veleno del Silver Serpent per aumentarne il rendimento sul lavoro.

Sembra davvero di vivere in un mondo reale. Ed è per questo che *Ultima VII* batte tutti i suoi concorrenti, e dimostra di essere un vero e proprio gioco di ruolo.

Grafica a 256 colori su tutto lo schermo, sonoro da orchestra, sistema di comandi semplicissimo quanto geniale e, soprattutto, un incredibile spessore che vi incatenerà allo schermo per un bel pezzo rendono *Ultima VII* il miglior gioco di ruolo installabile sul vostro hard disk. Almeno fino a *Ultima VIII*...

Paolo Paglianti

La Storia di Ultima

"La storia narra di come un Eroe arrivò a Sosaria attraverso un Moon Gate per eliminare il perverso e oscuro potere del malefico Mondain (*Ultima I*). Ma dopo poco tempo, l'apprendista di Mondain, Minax, riprese il piano del malefico maestro, e solo dopo epiche lotte, fu distrutta dall'Eroe (*Ultima II*). Ma la minaccia tornò con Exodus, la creatura metà macchina e metà uomo creata da Mondain e Minax per ottenere l'immortalità. L'Eroe tornò a Sosaria e con l'aiuto dell'enigmatico TimeLord riuscii a eliminare anche quest'ultimo prodotto del male (*Ultima III*). La distruzione di Exodus stravolse le radici dei continenti e dalle rovine di Sosaria nacque l'odierna Britannia. Ma il Male aveva colpito anche i principi morali della gente, e l'Eroe diventò Avatar per proporre uno stile di vita che rispecchiasse le otto virtù (*Ultima IV*). Ma il Male colpì di nuovo, attraverso i tre diabolici Shadow Lord, che riuscirono perfino a spodestare Lord British. Solo l'Avatar, ritornato attraverso il Moon Gate, poté sconfiggerli (*Ultima V*). Infine apparvero i Gargoyle, che a causa di una falsa profezia, cercarono di distruggere lo stesso Avatar, che riuscì tuttavia a sventare il loro piano e trasformarli in preziosi alleati (*Ultima VI*)."

PROVE SU SCHERMO

ULTIMA VII

K VOTO

- Ottima grafica
- Sonoro stupendo
- Interfaccia utente geniale
- Profondità incredibile

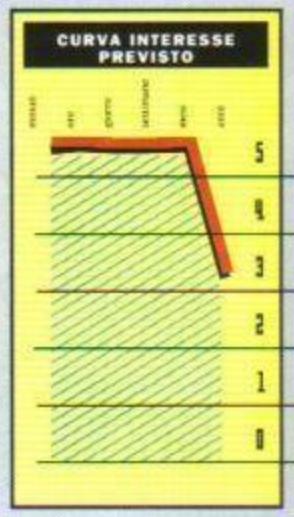
- Necessita di hardware da Paperon De Paperoni
- Lento sulle macchine sotto i 25 MHz

950 PC

G	GI	A	FK
9	9	9	9

Giocando a *Ultima VII* riceverete subito l'impressione di "vivere" in prima persona l'avventura, come per i giochi tipo *Eye of Beholder* (o *Ultima Underworld*), ma disponendo di molto più spazio. L'interfaccia utente vi permette con i due pulsanti del mouse di spostarvi, prendere o muovere oggetti, parlare con le persone e combattere contro i nemici - dovrete utilizzare la tastiera solo per caricare il gioco! Più girerete per il mondo di Britannia, più vi accorgerete che giocare a *Ultima VII* è come esplorare un mondo reale.
Sicuramente il "top" dei giochi di ruolo - se avete voglia di sforzare un po' la materia grigia, se avete l'hardware richiesto e masticate un po' di inglese, non potete lasciarvi sfuggire *Ultima VII*, che vi trasporterà davvero in un mondo simulato.

CURVA INTERESSE PREVISTO

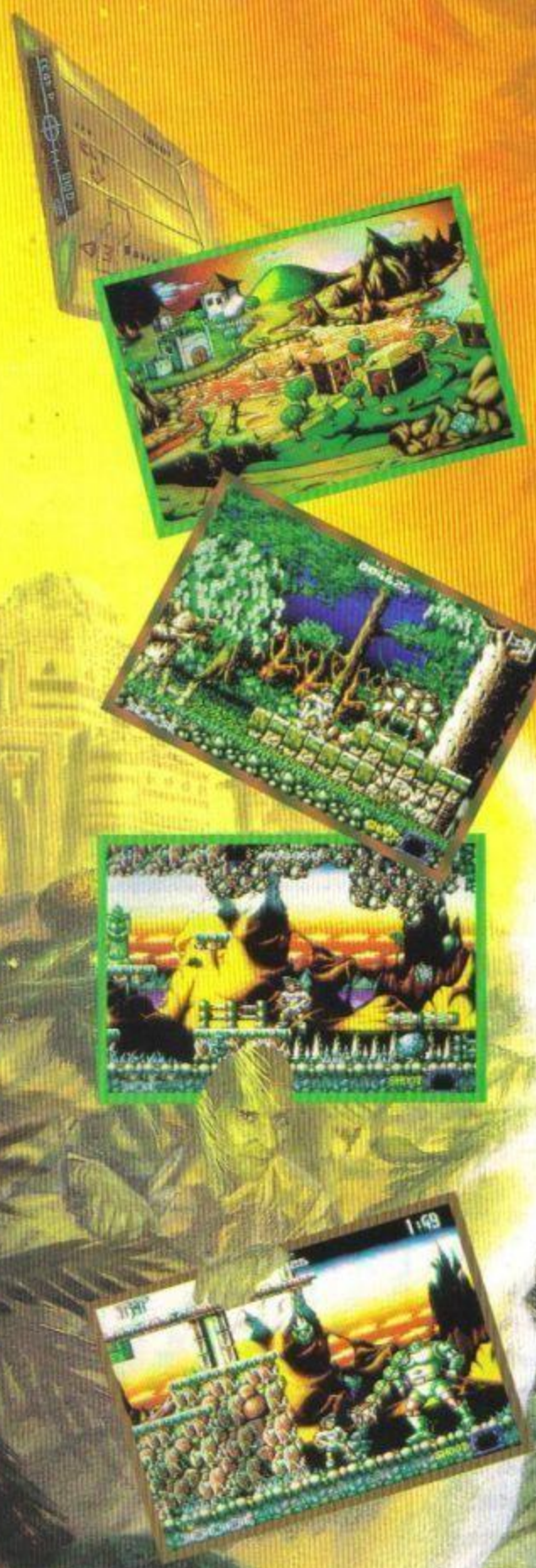


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JIM POWER

Riuscirà **JIM POWER**, il più in gamba degli agenti dell'Unità Speciale da Combattimento a salvare **SAMANTHA**, la bellissima figlia del Presidente rapita dal malvagio VULKHOR e trasportata sul **PIANETA MUTANT**?



Tocca a te guidare **JIM POWER** nel terrificante mondo dei Mutanti nel più incredibile **ARCADE** degli ultimi anni. 5 livelli, 50 frames al secondo, scrolling parallattico, full screen, 12 colonne sonore dell'autore delle musiche di **TURRICAN**.

NESSUNA CONSOLE POTRA' DARTI UN GIOCO COSI'!!!

SOLO PER AMIGA

LORICIEL

SOFTEL

via Antonino Sallinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

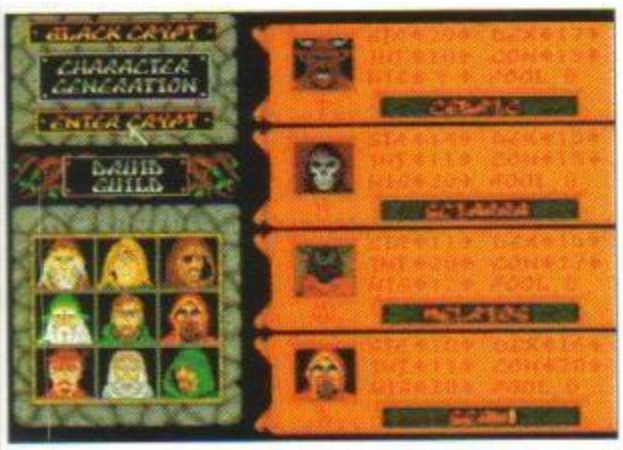
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

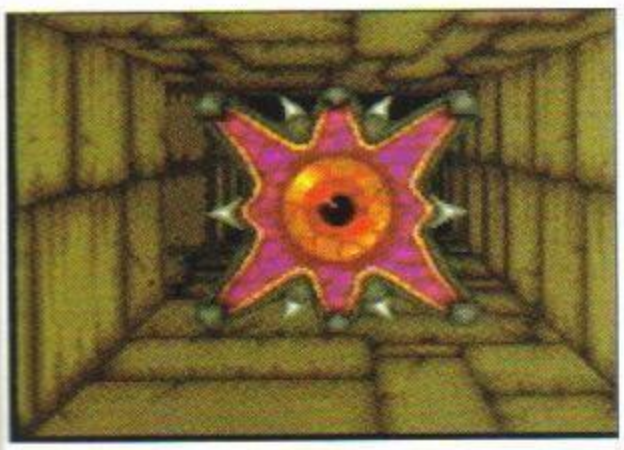
http://www.oldgamesitalia.net/

Genere Gioco di Ruolo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Raven Software
Prezzo L. 59.900

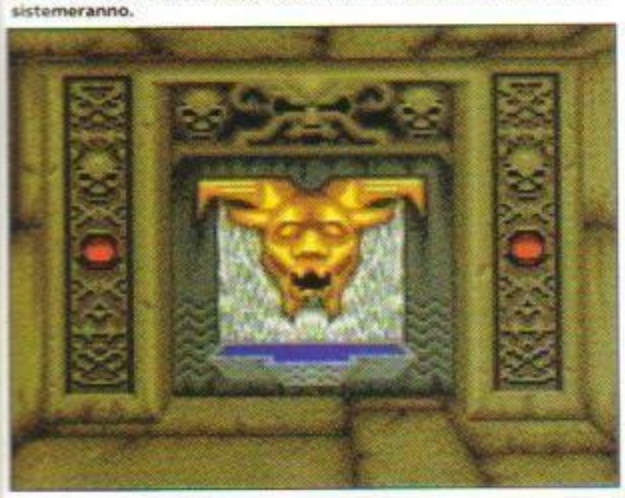
BLACK CRYPT



Lo schermo in cui generiamo i personaggi, che brutti ceffi!



Questo mostro è spaventoso ma un paio di spadate ben assestate lo sistemeranno.



Le fontane sono dei luoghi più preziosi del più prezioso dei tesori, non è simpatico morire di sete!

Sono passati ormai due decenni da quando le quattro gilde dei popoli liberi di Astera sono riuscite, con i loro campioni, a sventare i folli piani di conquista del chierico rinnegato Estoroth. Purtroppo un giovane discepolo della gilda dei chierici, passando in pellegrinaggio davanti all'entrata (che si credeva sigillata per sempre) del sotterraneo in cui era stato rinchiuso il perfido Estoroth, ha rilevato dei fenomeni inspiegabili che preannunciano il ritorno dell'infame traditore.

Le quattro gilde decidono allora di riunire un nuovo gruppo di eroi, scelti fra i migliori allievi delle loro scuole. Nuovi incantesimi vengono ideati, nuove armi forgiate ed è così che un gruppo composto da un guerriero, un chierico, un mago ed un druido varca il portale per affrontare Estoroth e rispedirlo una volta per tutte nel vuoto dove dovrebbe legittimamente albergare.

È vostro compito guidare i quattro prodi nei meandri del sotterraneo della Cripta Nera, recuperare le sacre armi magiche della loro corporazione e utilizzarle per portare a termine il compito che i loro predecessori non erano riusciti a completare.

Black Crypt è il nuovo clone di *Dungeon Master* firmato Electronic Arts, una delle poche case di software che non si era ancora cimentata nella realizzazione di un gioco di ruolo fantasy con vista in soggettiva. Questo genere di programmi ha riscosso, fin dal suo debutto sugli schermi dei 16 bit, un enorme successo sia di critica che di pubblico; in effetti, fino ad ora, non è stato inventato un metodo migliore per calare il giocatore nei panni di un avventuriero di un mondo fantastico; che dire poi se invece di un personaggio ci viene concessa la possibilità di controllarne quattro in tempo reale?

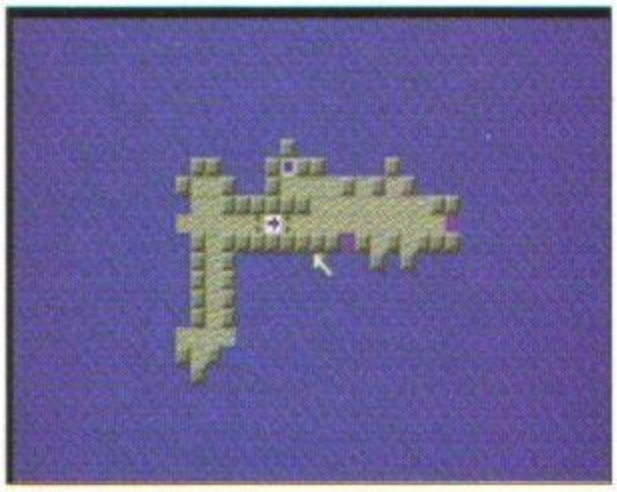
È presto detto, ci troveremo immediatamente immersi in un mondo popolato da orchi, troll, scheletri e altre creature malvagie pronte a tenderci un agguato dietro ad ogni angolo o anche ad attaccarci alle spalle quando meno ce lo aspettiamo. La peculiarità di *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder* e ora *Black Crypt* è data dal senso di claustrofobia e di terrore che si prova quando ci si trova in un vicolo cieco e si sente il rumore di un mostro che si avvicina, senza poterlo vedere e soprattutto senza avere una via di fuga; è in una situazione come questa che qualsiasi amante dei giochi di ruolo può finalmente sperimentare le emozioni che potrebbe realmente vivere affrontando di persona i medesimi problemi.

Una volta analizzati i motivi del successo di questo genere di giochi, bisogna ricordare che dopo *Dungeon Master*, i cloni non hanno aggiunto nulla di innovativo in questo campo (con l'eccezione di *Ultima Underworld* che sarebbe però limitativo definire come clone). Rimane perciò da verificare se l'Electronic Arts è riuscita dove altri hanno fallito e cioè nell'aggiungere qualche caratteristica peculiare ad un sistema di gioco che, per forza di cose non può essere migliorato di molto.

Dopo aver caricato il gioco veniamo accolti da una schermata introduttiva che ci mostra l'ingresso della Cripta Nera, seguita da un breve riassunto del-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ed eccola, in tutto il suo splendore: la mappa automatica.

L'orco bicefalo del secondo livello potrà essere sconfitto solo al termine di una lunga cerca.

Quando ci si ferma per riposare, un personaggio può montare la guardia.

la leggenda narrata nel manuale. Successivamente un menu ci fornisce la possibilità di riconfigurare i comandi di movimento disponibili sulla tastiera, di creare i personaggi, di caricare una partita precedentemente salvata e di decidere se il puntatore deve assumere la forma dell'oggetto che manipoliamo al momento.

I personaggi vengono creati in modo molto intelligente: partendo dalle caratteristiche minime di ogni classe, abbiamo a nostra disposizione un certo numero di punti che possiamo distribuire a nostro piacimento, evitandoci così le interminabili sessioni passate ad aspettare che il nostro guerriero riesca ad ottenere forza 20 tramite il sistema di generazione casuale.

Purtroppo è proprio nella sezione di generazione dei personaggi che ci si accorge di una delle pecche fondamentali del gioco: non abbiamo la possibilità di scegliere la classe dei protagonisti: essi dovranno per forza appartenere alle quattro gilde della leggenda e dovremo schierarne uno per ogni gilda. Questo difetto trova una spiegazione nella trama del gioco, ma si ha purtroppo l'impressione che essa sia stata ideata proprio per mascherare questa mancanza.

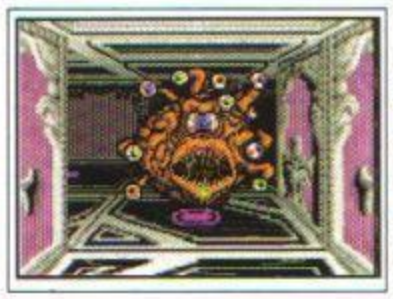
i mostri si comportano anche in maniera piuttosto intelligente, inseguendovi e tendendovi imboscate

Questo inconveniente viene subito cancellato non appena mettiamo piede nel dungeon vero e proprio, che è stato disegnato utilizzando al meglio i 32 colori della grafica Amiga e in alcune sezioni addirittura i 64 colori del fantastico modo grafico extra half-brite. La cosa che si è subito spinti a sperimentare è la tanto vantata capacità di auto-mappaggio che la Electronic Arts ha deciso di includere nel programma. Bene, sono assolutamente certo di quello che dico quando affermo che questa opzione aprirà le porte del fantastico mondo dei giochi di ruolo a centinaia di utenti che prima storcevano il naso (o si ulceravano lo stomaco) al pensiero di doversi disegnare da soli le mappe di interminabili livelli sotterranei. L'opzione viene attivata tramite l'incantesimo del mago *Wizard Sight* (Vista Magica) e vi permette di accedere ad una mappa realizzata con cura delle zone che avete visitato fino a quel momento; i passaggi segreti, le porte, le colonne, i teletrasportatori e le barriere magiche vengono tutti indicati tramite dei simboli speciali sulla cartina e il party viene indicato per mezzo di una freccia che ne indica anche l'orientamento. Quest'ultima opportunità farà la gioia anche dei cartografi più incalliti, che sanno quanto sia difficile recuperare l'orientamento dopo una fuga disperata dalle fauci di un mostro infuriato.

Alla Electronic Arts, però, non si sono accontentati di questa opzione, hanno pensato bene di includere nel manuale, al contrario di altre famose case di GdR, il clue book completo del gioco, con la soluzione di tutti gli enigmi presenti. *Black Crypt* si può perciò sicuramente definire come il gioco di ruolo più *user friendly* presente sul mercato al momento.

Tutti questi aiuti non devono farvi pensare ad un gioco facile, tutt'altro, alcuni livelli sono di una difficoltà mostruosa e impegneranno anche i giocatori più abili. Interruttori che vengono attivati da piattaforme nascoste a decine di "passi" di distanza, teletrasportatori, piattaforme che fanno ruotare il gruppo su sé stesso, ricerche che comprendono più livelli di dungeon... non manca nulla per farvi trascorrere un buon numero di notti insonni e per farvi rigraziare la Electronic Arts per aver incluso nella confezione il clue book.

Un buon gioco di ruolo di ambientazione fantasy per definirsi tale, necessita di due elementi fondamentali: l'utilizzo della magia da parte dei personaggi e orde di mostri pronte ad assalire i medesimi. Vediamo perciò di esaminare come queste



Confronta & contrasta

Di prodotti con cui confontare *Black Crypt* ce ne sono a bizzeffe, fra i tanti penso che si debba preferire *Eye of the Beholder*, soprattutto per un motivo di data di pubblicazione.

Iniziamo col dire che *Eye* ha dalla sua il sistema di *Advanced Dungeon & Dragons* che fa la felicità di ogni giocatore di ruolo. Questo vantaggio però costituisce anche un difetto, in quanto al giocatore esperto di *D&D* il gioco non riserverà alcuna sorpresa. Di contro *Black Crypt* presenta alcuni dei mostri più originali visti fin'ora, un interfaccia utente più veloce e pratica, una grafica migliore e con più colori e soprattutto un'ottima opzione di automappaggio. L'unica mancanza che gli si può imputare è la totale assenza di interazione con personaggi non giocanti: in *Eye* ogni tanto capitava di scambiare quattro chiacchiere con qualcuno (o perlomeno i personaggi non giocanti ci davano qualche informazione o ci assegnavano delle sotto-missioni). In conclusione ritengo che *Black Crypt* sia un prodotto migliore, anche se *Eye of the Beholder* vanta una trama un po' più complessa.

Qui comincia la cerca del druido nel sesto livello. Ci vorranno dei giorni prima di venirne a capo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Versione Amiga

Fin ora sull'Amiga non si è visto niente di meglio, la grafica è fantastica, lo scrolling è ultrafluido e la giocabilità fantastica. L'unico difetto è rappresentato dall'accesso al disco che tra un livello e l'altro può essere tedioso. L'utilizzo dell'Extra Half-Brite è fantastico e non si può non far notare come un gioco pensato per l'Amiga si riconosca lontano un miglio rispetto alle sciatte conversioni da PC.

Le barriere magiche si possono abbattere con vari sistemi: quale sarà quello giusto?

Le porte della Cripta Nera sono un capolavoro nell'arte dei bassorilievi.

due componenti sono state implementate dai programmatori di *Black Crypt*.

Tutti i personaggi di *Black Crypt*, con l'esclusione del guerriero, hanno la capacità di lanciare incantesimi. Ogni classe è specializzata in un tipo di magia: il chierico sembra preferire incantesimi di cura, protezione e difesa; il mago dispone di molti incantesimi di attacco e di alcune magie che interagiscono con le leggi della fisica (come il teletrasporto per esempio), mentre il druido predilige le magie che hanno a che fare con la natura e ha a sua disposizione sia incantesimi di attacco che di difesa e di cura.

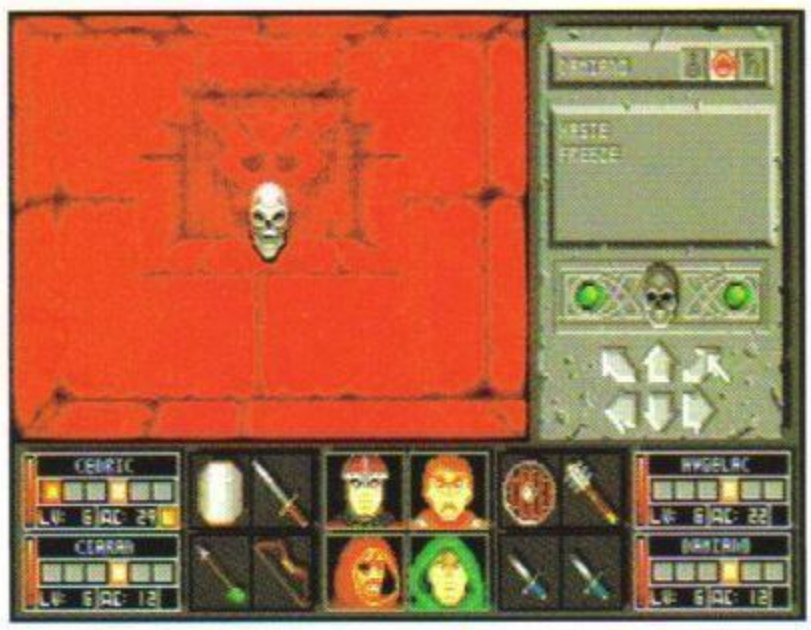
Gli incantesimi possono essere imparati trovando dei libri di conoscenze arcane che sono sparsi per i corridoi della Cripta Nera, basterà cliccare con il nuovo libro sopra all'icona del libro di incantesimi del personaggio interessato. Un personaggio può memorizzare fino a cinque incantesimi contemporaneamente, che potranno poi essere lanciati in rapida successione. Una volta memorizzata una magia, non sarà possibile memorizzarla di nuovo, se non dopo un certo intervallo di tempo o dopo una buona dormita.

Nella lista degli incantesimi troviamo dei classici come la palla di fuoco, il curaferite, lo scudo magico e il fulmine, ma anche delle magie abbastanza originali, come il teletrasporto, il terremoto (anche se dovrebbero spiegarmi con che criterio si può pensare di provocare un terremoto in un sotterraneo) e la pestilenza.

I mostri presenti nel gioco sono tutti disegnati con molta cura, molto colorati e di dimensioni ragguardevoli, ma questo si può ritrovare anche in altri giochi di questo settore. Quello che davvero fa la differenza tra questo prodotto e gli altri è che i designer si sono spremuti il cervello per ideare qualcosa di originale e posso affermare che ci sono riusciti perfettamente: basta pensare ai ladri che si teletrasportano del quarto livello o anche soltanto al orco bicefalo del secondo livello, insomma un ottimo lavoro. Come se questo non bastasse i mostri si comportano anche in maniera piuttosto intelligente, inseguendovi, tendendovi imboscate e cercando di attaccarvi sui lati.

Per quanto riguarda l'interfaccia utente non ci sono grosse novità: è molto simile a quella di *Dungeon Master* ma questo può essere considerato più un pregio che un difetto, una interessante novità è data dalla possibilità di far riposare tre membri del party facendone rimanere sveglio uno per fare la guardia, permettendovi così di guardarvi intorno.

Questo testone è un osso duro, attenti perché è in grado di lanciare incantesimi!

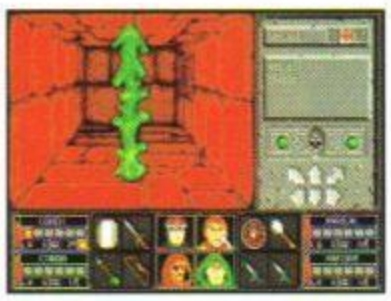


Sarà questo il teschio giusto da spostare? Arrivati al nono livello ve lo domanderete anche voi.

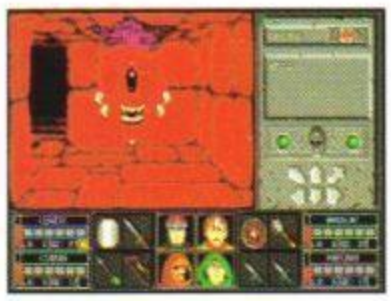
Se poi avrete la fortuna di disporre di un'arma magica basterà cliccare il pulsante destro del mouse per avvalervi delle sue proprietà, così non dovrete spostarvi con il puntatore per raggiungere un altro menù.

Se avete finito *DM*, *Chaos Strikes Back* e *Eye of the Beholder* non vi resta che acquistare *Black Crypt* e cercare di riportare la pace nel regno di Astera.

Andrea Minini



Questa schifezza verde non vi deve spaventare: è abbastanza debole.



Ecco uno dei mostri più potenti: è in grado di paralizzare il gruppo per diversi secondi.

PROVE SU SCHERMO

BLACK CRYPT

K VOTO

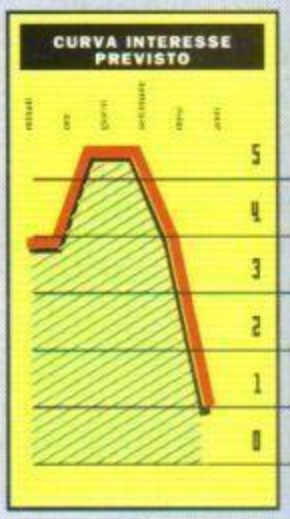
- Grafica curata
- Ottima opzione di automappaggio
- Mostri originali e ben disegnati
- Labirinti molto complessi (ma c'è il clue book)
- Mancanza di interazione con i personaggi non giocanti.

933 AMIGA

G	QI	A	FK
8	9	6	9

Attendevo con ansia *Black Crypt* e la mia attesa è stata premiata. Ci troviamo di fronte al miglior esempio di gioco di ruolo per Amiga, se K separasse i termini di paragone fra i vari computer *Black Crypt* diverrebbe il nuovo termine di paragone per i giochi di ruolo Amiga. La grafica è di qualità superiore e l'interfaccia utente non ha eguali in termini di praticità. Ma ciò che fa emergere questo gioco è l'opzione di automapping, realizzata alla perfezione. In tutto il gioco emerge una ricerca per l'originalità, ricerca che ha dato i suoi frutti, in quanto in *Black Crypt* troviamo degli incantesimi, dei mostri e degli oggetti magici davvero innovativi. La difficoltà dei labirinti è abbastanza alta ma con gli avventurieri dei nostri giorni proporre un dungeon più facile sarebbe stato sicuramente un errore. Un plauso va all'Electronic Arts per aver incluso il clue book nella confezione: una scelta che forse non pagherà economicamente ma che sicuramente rende in termini di soddisfazione del giocatore. Se amate i labirinti, i guerrieri nerboruti e i maghi detentori di arcani segreti non posso che consigliarvi quest'ottimo prodotto. Ora scusatemi ma devo cercare di risolvere quel maledetto nono livello...

CURVA INTERESSE PREVISTO



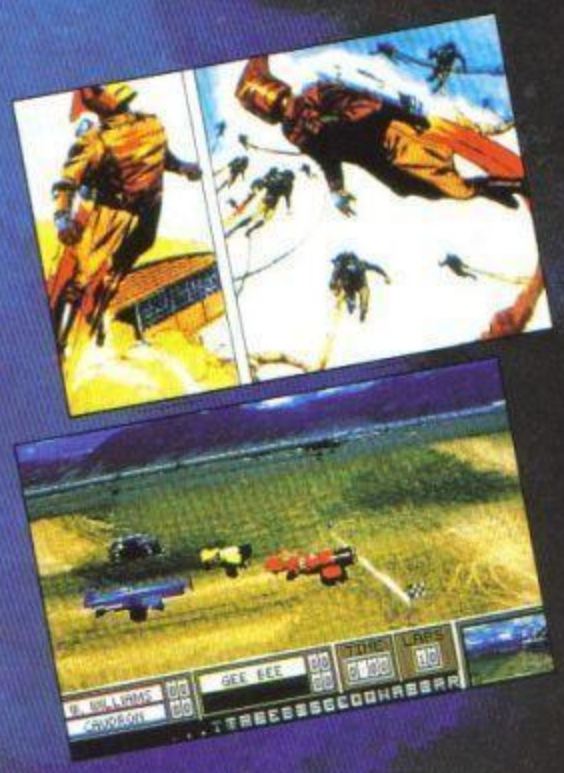
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKETEER

UN GIOCO SUPERSONICO!



Disponibile su PC & compatibili, Atari ST e Amiga.

THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.

Sei un pilota esperto e l'eroe del Bigelow's Air Circus. Come se non fosse già abbastanza eccitante volare a una velocità di oltre trecento miglia all'ora, diventi anche "Rocketeer"!
Quando le spie malvagie rapiscono la tua ragazza, niente potrà più trattenerti! Indossa il razzo-zaino Cirrus X-3 e preparati ad una serrata battaglia aerea! Affronta faccia a faccia i temibili sicari a bordo di un dirigibile in fiamme!
Grafici digitalizzati, VGA 256 colori, immagini di veri attori! Una musica orchestrata, dialoghi eccitanti ed incredibili effetti sonori (grazie alla Sound Source) aggiungono una nuova dimensione al game play.

Disney SOFTWARE

Développé par NOVALOGIC
Photos d'écrans PC VGA
© The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.
NOME E COGNOME: ----------
INDIRIZZO ----------

TEL ---------- Distribuito da : INFOGRAMES
Tagliando da spedire a C.T.O. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Genere Gioco di Ruolo
Casa SSI
Sviluppatore in casa.
Prezzo L. 69.900

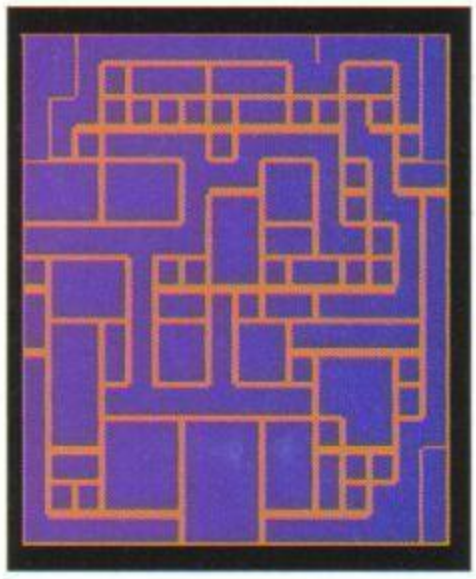
POOL OF DARKNESS

Dopo dieci anni di aspri combattimenti nella ridente vallata del Mare della Luna, le forze del bene sono ormai sicure della propria vittoria: infatti Lord Bane, il malvagio essere che controlla il Male, ha già subito diverse e consistenti sconfitte, perdendo Phlan, Zhentil Keep e il controllo della zona montagnosa a nord. Ma qualcosa di terribile sta per succedere...

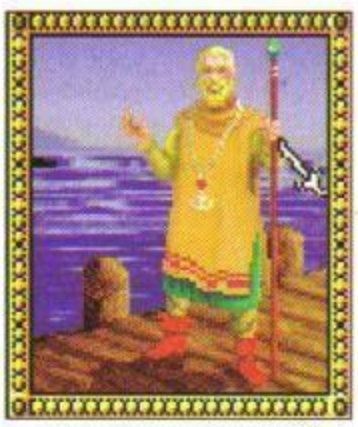
Il vostro gruppo di avventurieri sta svolgendo un banale compito di scorta, quando Lord Bane sferra il suo ultimo, fatale attacco: tutte le città, le fortezze e le Torri della regione si ritrovano in un attimo sotto la nefasta influenza del Male, che riduce le gloriose cittadelle del Mare della Luna in crateri. Il vostro compito, per chi non l'avesse ancora intuito, è di snidare i tre comandanti delle forze nemiche, Kalistes, Thorne e Tanetal, per poi distruggere una volta per tutte Lord Bane.

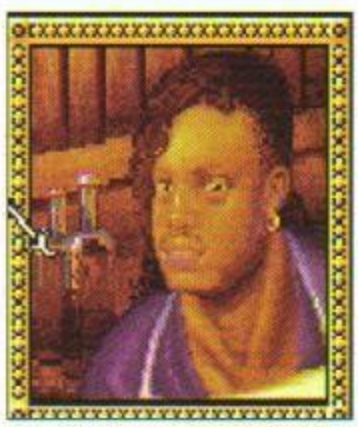
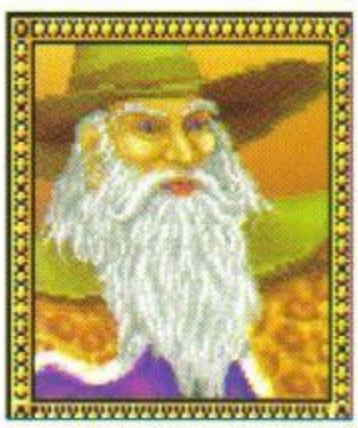
Pool of Darkness completa il ciclo dei Forgotten Realms: dopo aver trasformato un ammasso di putrescenti rovine in una gloriosa città (*Pool of Radiance*), essersi liberati della temibile maledizione dei tatuaggi azzurri (*Curse of Azure Bonds*) e aver distrutto l'influenza del Dread Lord vicino a Verdigris (*Secret of Silver Blades*), è giunta l'ora di massacrare per bene Lord Bane e i suoi diretti collaboratori.

Per riuscire a far questo i giocatori partono da livelli altissimi, e per questo hanno dei poteri enormi: per esempio, un mago parte dal livello 14 (!) e può lanciare, se ha intelligenza 18, ventisei (doppio!) incantesimi; inoltre, verso la fine dell'avventura, potrà lanciare potenti spell come Tempesta di Meteore, Monster Summoning (per evocare un mostro - ma di quelli grossi!) o Mind Blank. Invece un Ranger può partire con 110 H.P., AC -7 e una Long Sword +3! Purtroppo questo aspetto di *Pool of Darkness* praticamente obbliga il giocatore a scegliere solo personaggi umani, visto che le altre razze si



(Sx) Una delle intricate ambientazioni caratteristiche di questa serie di GdR. (Sotto) Alcuni dei personaggi che incontrerete. La grafica è molto migliorata rispetto ai primi titoli della serie.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POOL OF DARKNESS

K VOTO

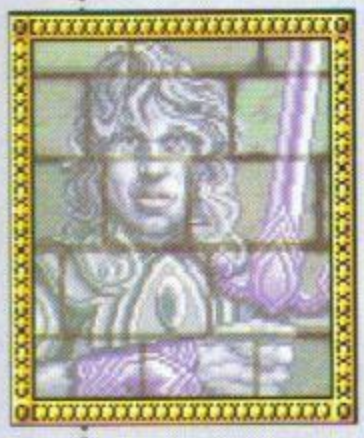
- Mostri, incantesimi e personaggi dei livelli più alti
- Enigmi e libertà di movimento
- Ottima grafica e buon sonoro

- Abbastanza difficile (ma forse è più un pregio)

PC **845**

G	GI	A	FK
8	8	7	8

***Pool of Darkness* è un ottimo GDR, dedicato soprattutto a chi ha già giocato alle precedenti puntate dei Forgotten Realms. Probabilmente sarà apprezzato più a fondo dai giocatori più esperti, visto che vi dà la possibilità di partire dal quattordicesimo livello e poter arrivare al ventiquattresimo, di controllare una sacco di incantesimi potentissimi, e di trovare armi incredibili. Ma il pregio più grande di *Pool of Darkness* è che permette al giocatore di evolvere un'avventura personale, e non di seguire pedestremente una strada già segnata, e di proporre un buon numero di problemi di non immediata soluzione, fatto che lo avvicina alla serie *Ultima*.**



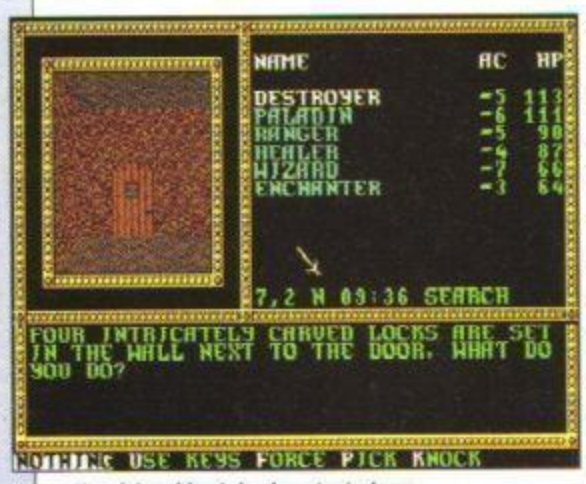
(Sopra) Altri amici. Durante il gioco incontrerete praticamente tutto il parco-creature di AD&D.

fermano all'ottavo-nono livello. D'altra parte, anche i mostri che incontrerete non sono da meno: per esempio, aspettatevi di incontrare i Large Iron Golem, che oltre ad avere AC 0, attaccano con 4D10, totalizzando fino a 40 punti ferita per volta!

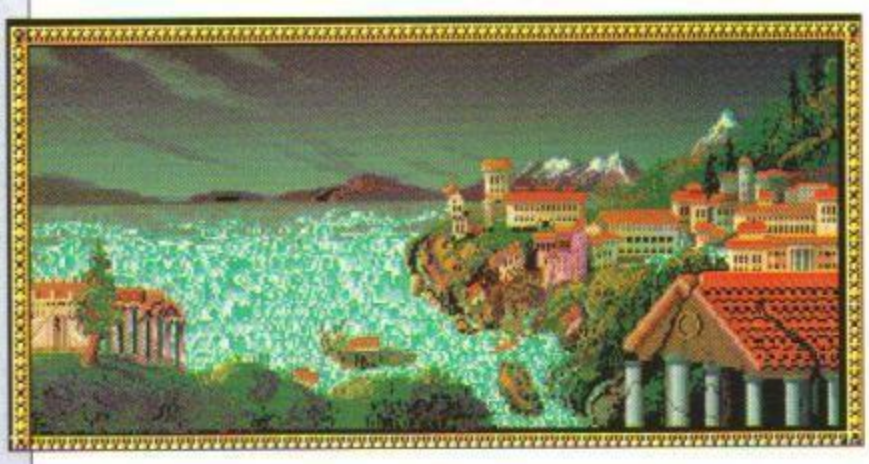
L'avventura non è più "guidata" da qualcuno o qualcosa: potrete scegliere liberamente come comportarvi e, in effetti, ogni volta che deciderete di scacciare le forze del Male da una Città o da un Tempio inizierete una diversa sotto-avventura; tuttavia non potrete limitarvi a eliminare tutti i mostri che incontrate per strada fino ad arrivare al capo dei mostri, che richiede solamente un po' più di pratica per essere distrutto; anzi, molto spesso i nemici fanno solo da sfondo, e il gioco è orientato più verso la parte di "avventura" che verso quella di combattimento fine a sé stesso.

Urrà, centinaia di cattivoni con milioni di punti ferita!

Per esempio, una delle prime missioni che potrete intraprendere è quella di liberare un tempio, per permettere ai sopravvissuti alla catastrofe di recuperare delle armi: c'è solo uno scontro "epico" in cui dovrete combattere con qualche Wizard del livello 12 e un pericolosissimo Vampire, per il resto i combattimenti sono sporadici e i 3/4 del tempo li impiegherete a risolvere un "test" per poter liberare uno spettro.



Uno dei problemi che dovrete risolvere.



Versione PC

***Pool of Darkness* è il primo gioco del filone a sfruttare a fondo VGA e schede sonore, con tanto di introduzione in stile *Eye of Beholder*. Il sonoro è la tipica ciliegina sulla torta, ma è la grafica ad essere davvero spettacolare, dalle scene "intermedie" ai singoli ritratti dei mostri o degli NPC, fino alla schermata tattica. Un ottimo prodotto, consigliato a tutti quelli che vogliono usare un bel po' di materia grigia.**

Versione Amiga

A parte la grafica VGA, tutto il resto è virtualmente identico alla versione per PC. La SSI non delude gli utenti di casa Commodore.

Proprio per questo motivo non vi stancherete di *Pool of Darkness*, se non quando avrete finalmente distrutto Lord Bane; se vi preoccupa la monotonia di alcuni giochi di ruolo, che sembrano non cambiare mai, rassicuratevi: prima di finire questa avventura visiterete un sacco di posti, tra cui il mitico Limbo, la dimensione Etera dove tutto è caos e disordine, e dove si annida Lord Bane...

Paolo Paglianti

Confronta & contrasta

Anche se può sembrare un controsenso, il diretto concorrente di *Pool of Darkness* non è *Pool of Radiance* e nemmeno *Secret of Silver Blades*, ma piuttosto *Death Knights of Krynn*; pur appartenendo a due filoni distinti, e avendo diverse "regole", si assomigliano molto: entrambi danno la possibilità al giocatore di agire liberamente, gli danno dei poteri molto grandi sin dall'inizio, e soprattutto privilegiano l'avventura al combattimento. Tra i due, forse per poche lunghezze, esce vincitore *Pool of Darkness*: è un po' più vasto di *DKOK*, ci sono più cose da fare e la trama è più avvincente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

TEL. 8464960 R.A.
FAX 89502102
VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
SPACE QUEST IV
BLACK CRYPT
PARASOL STARS
AMOS 3D
HEART OF CHINA
PAPERBOY 2
TOP WRESTLING
GRAND PRIX MICROPROSE

SEGA MEGA DRIVE
DESERT STRIKE
FANTASIA
SPIDERMAN
STREET FIGHTER
MARBLE MADNESS
SONIC
ALIEN STORM
HARD DRIVING
CENTURION
STRIDER
BUCK ROGERS
POPULOUS

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
CONQUEST OF THE LONGBOW
GODS
PAPERBOY 2
ULTIMA UNDERWORLD
TOP WRESTLING
FALCON 3.0
IL PADRINO
THE SIMPSON
MIGHT & MAGIC 3
KING QUEST V

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS.2.0	£. 690.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 500 ,1084 SP1 COL.	£.1.140.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	£.140.000
AMIGA 2000 NUOVO	£.1.150.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
AMIGA 2000 , 1084SP1 COL.	£.1.600.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.090.000	ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL.		ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.480.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.189.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£.330.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.199.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000	E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO	
		RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

SETTORE PERSONAL IBM PS1 E COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.650.000
AT386/25 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.250.000
AT386/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.450.000
AT486/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.3.200.000

IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .

SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
MODEM 2400 ESTERNO	£.220.000
GENISCAN GS4500	£.280.000
ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
TAVOLETTA GRAFICA 9X9	£.280.000

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERCORRI I LABIRINTI CHE TI CONDURRANNO
NELLA DIMENSIONE OLTRE LA VITA PER
SCOPRIRNE LE MISTERIOSE PRESENZE.....

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM MASTER

Genere Strategia
Casa Silmarils
Sviluppatore Rocques
Prezzo L. n.p.

Ecclesiasta, immobile sulla torre più alta della città, cominciò a muovere ritmicamente le braccia, e dopo pochi minuti un vento impetuoso raggiunse il gruppo di mulini a vento costruiti lì vicino.

Le pale giravano vorticosamente sfornando metri e metri di preziose vele destinate ad equipaggiare le possenti navi volanti del regno di Eolia. "La nostra flotta da guerra - pensò il chierico - è quasi ultimata. È solo questione di ore, e gli Sharkaaniani verranno spazzati via." Aveva fatto un buon lavoro, con tutti gli incantesimi che avevano sempre funzionato alla perfezione. "Il mio signore di sicuro mi ricompenserà" disse tra sé e sé dirigendosi verso il palazzo dello Storm Master, il Signore delle Tempeste....

Eolia e Sharkaania sono due isole gemelle situate su Urgaa, un mondo incantato in cui i venti sono indispensabili per regolare l'equilibrio della natura. Da tempo immemorabile, le dinastie di entrambi i paesi si combattono spietatamente, per un motivo ormai da tempo dimenticato. Ancora una volta, il Grande Magister del regno di Eolia è stato assassinato dai sicari di Sharkaania. Veniamo quindi nominati dal Gran Concilio dei Sette, composto dai sette principali governanti del paese, per succedergli e prendere in mano le redini di una situazione critica: il nostro scopo è di annientare Sharkaania, distruggendo le sue sette città, prima che sia lei a fare lo stesso con noi.

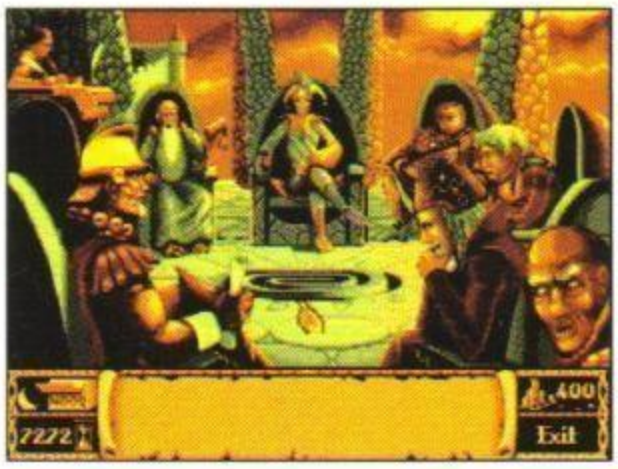
Fino a qui niente di particolarmente originale, penserà chi ci sta leggendo, si tratta del solito gioco di strategia fritto e rifritto. E invece no, dal momento che *Storm Master* ha più di una caratteristica che lo distingue dalla massa anonima di tanti suoi concorrenti. Intendiamoci bene: non siamo davanti a un capolavoro entusiasmante del calibro di *Midwinter II* o di *Populous II*, ma pur sempre ad un gioco intelligente e ben realizzato, il che, con i tempi che corrono, non è certo poco.

Ma andiamo con ordine: la grafica del gioco è molto bella e contribuisce molto a creare l'atmosfera onirica e un po' surreale che permea il gioco. I vari menu di comando, invece di avere le icone (come tanto di moda di questi tempi), sono composti da disegni; e selezionando una parte di questi, si impartiscono ai vari ministri le nostre volontà.

Una corretta gestione della vita economica del paese è fondamentale: attraverso il Grande Mugnaio si potranno utilizzare al meglio le coltivazioni di grano e gli allevamenti di pecore e di api (il miele è un cibo squisito, non lo sapevate?), oltre alla costruzione dei mulini, che utilizzando la forza dei venti (elemento importantissimo su cui si fonda tutta la strategia di gioco), assicurano un costante rifornimento di manufatti indispensabili alla costruzione delle navi volanti.

Attraverso l'Ecclesiasta e le sue cerimonie religiose potremo sapere quali sono le zone più battute dal vento. Non dimenticando che se i venti non ci sono, il chierico può sempre evocarli magicamente!

I soldi, necessari assieme ai manufatti per costruire le navi volanti, li otterremo con le tasse e con la vendita in borsa (con tanto di domanda, offerta e banditore) dei surplus di produzione di grano, miele e carne.



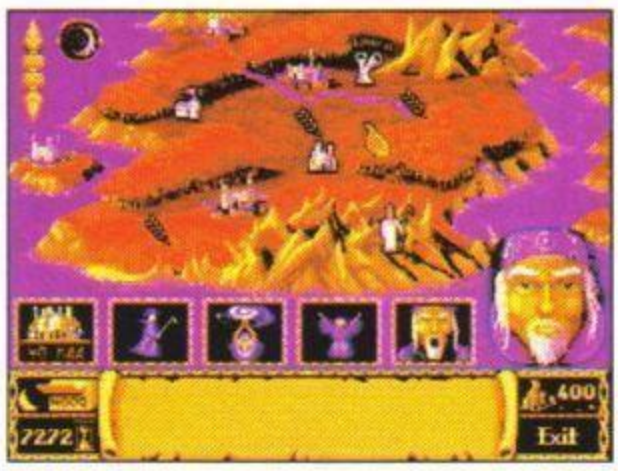
Grazie a Leonardo poi, cioè all'illustre ministro della scienza, possiamo progettare e costruire quattro tipi diversi di navi volanti. (Questa è la fase che mi è piaciuta di più, con una pergamena nel più puro stile leonardesco che descrive in dettaglio tutti gli aspetti dei nostri trabiccoli volanti). Sarà con queste navi che potremo bombardare, distruggere e saccheggiare le città del regno avversario. Durante il combattimento è possibile anche utilizzare un' opzione arcade - per decidere l'esito dello scontro grazie allo smanettamento del joystick - ma non'è che la cosa mi abbia entusiasmato più di tanto.

La sala del Concilio. Cliccando sui vari personaggi è possibile avvalersi dei loro servizi.

Una menzione tutta speciale merita la parte audio di questo gioco della Silmarils, dal momento che gli effetti sono davvero belli. I suoni e le voci campionate sono di grande qualità: la sequenza della cerimonia religiosa è davvero splendida!

Insomma, un buon prodotto che farà felici gli appassionati di giochi di strategia.

Giampaolo Moraschi



La mappa strategica dell'isola.

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

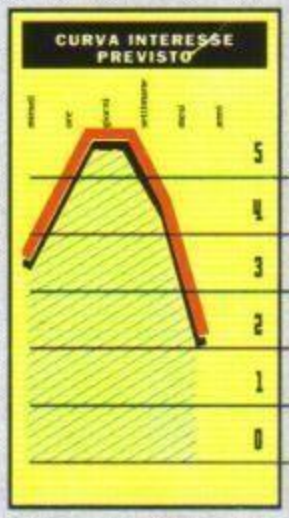
- Bella grafica.
- Effetti sonori raffinati.
- L'uso del vento è un elemento di gioco molto originale.
- Meccanica di gioco non di immediata comprensione.

853 AMIGA

G	GI	A	FX
8	7	8	7

Il gioco è bello e coinvolgente. Non è particolarmente difficile da finire anche se vi sono ben cinque livelli di difficoltà e cinque scenari di gioco differenti. Il meccanismo di gioco non è di immediata comprensione e saranno necessarie almeno un paio di partite per capirne bene le sottigliezze.

CURVA INTERESSE PREVISTO



STORM MASTER

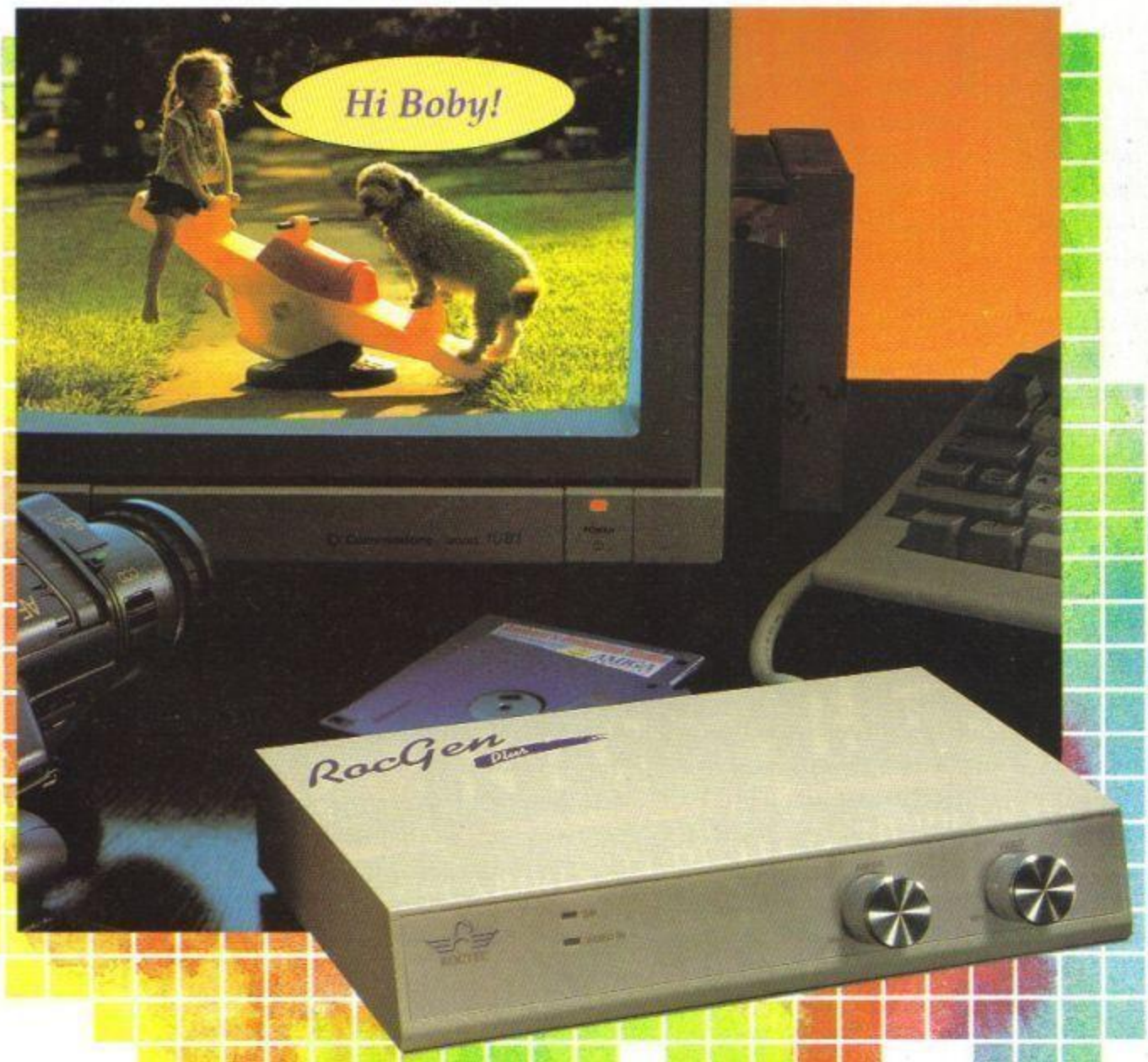
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocGen Plus

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

Roctec Electronics presents the ***RocGen Plus*** *for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the* ***RocGen Plus****, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*



Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GATEWAY
TO THE SAVAGE FRONTIER

Conclusa in gloria la vecchia saga dei *Forgotten Realms* (quella iniziata eoni fa con *Pool of Radiance*) con l'immenso *Pools of Darkness*, la SSI ha deciso di continuare a sfruttare il successo della sua gallina dalle uova d'oro lanciando una saga inedita sempre legata al mondo del Gioco di Ruolo *AD&D* e sempre ambientata nei Reami Dimenticati.

I gloriosi eroi della vecchia saga sono stati messi in pensione, e spetta a una generazione di avventurieri nuova di zecca il compito di raccoglierne l'eredità. Ogni personaggio inizia con 3.000 punti esperienza, con lo spettro dei livelli di partenza variabile tra 1 e 3 secondo la classe scelta e il numero di carriere intraprese.

Siamo dall'altra parte del mondo, rispetto a *Pools*. Dopo avere scortato una carovana nella cittadina di Yartar, nell'estremo nord, gli avventurieri stanno godendosi il meritato riposo in una taverna del luogo quando all'improvviso...

L'attacco dell'avventura dà lo spunto per la prima critica: non occorre essere maghi o guerrieri veterani per accorgersi della banalità delle prime battute. In questo senso, durante il dipanarsi della trama *Gateway* raramente abbandona i binari tradizionali. Sembra un prodotto pensato più per avventurieri principianti che per giocatori che hanno alle spalle la salvezza di due o tre mondi di gioco.

In occasione di questa nuova serie di avventure, la SSI ha cercato di rinnovare un sistema di gioco che, pur avendo fatto furore quando uscì tre anni fa, oggi mostra inevitabilmente la sua età. Le critiche più serie che venivano rivolte all'intera saga erano la mancanza di una trama solida e ramificata, la scarsissima interazione con i personaggi non giocanti, gli eccessivi combattimenti con i mostri incontrati casualmente (poco attinenti con l'avventura) che rallentavano talvolta insopportabilmente il gioco, la grafica mediocre e, in generale, il fatto che l'intera avventura sembrava risolversi in una serie di battaglie intervallate da lunghe esplorazioni e schermate grafico-testuali.

In *Gateway* la struttura della trama è stata stesa con più cura. La regione in cui si svolgono le imprese dei personaggi è molto vasta ed in essa sono contenute numerose mini-avventure, talvolta collegate tra loro, che il giocatore può, in teoria, affrontare nell'ordine desiderato. In realtà alcune avventure sono troppo difficili per essere intraprese prima che i personaggi abbiano accumulato sufficienti oggetti magici e livelli di esperienza. Gli incontri non essenziali ai fini della risoluzione sono stati drasticamente ridotti e questa - come potrà confermarvi chiunque abbia giocato i precedenti episodi della serie - è un'*ottima* cosa. L'interazione con gli altri personaggi che popolano il mondo, però, non è stata significativamente migliorata e il sistema base di gioco risente di una certa macchinosità. Gli spostamenti nelle regioni selvagge sono poco più di una routine nella quale una freccia si sposta su una mappa in grande scala, e mancano completamente del fascino - per esempio - degli analoghi viaggi in *Ultima*.

Incontri e tesori
I mattoni con cui è costruito AD&D, non mancheranno.

Dare un giudizio su *Gateway to the Savage Frontier* non è semplice. I giochi della serie *AD&D* realizzati dalla SSI hanno riscosso un grande successo in tutto il mondo nonostante alcuni gravi difetti e la scarsa capacità di rinnovarsi. Da un certo punto di vista sono come le patatine ed i pop-corn: uno tira l'altro e non sempre l'eccessiva superficialità di alcuni aspetti viene giudicata negativamente da chi desidera solo vivere un'avventura fantasy rilassandosi e menando qualche buon fendente. D'altro canto tutte le società di software specializzate in GdR hanno, nel corso degli anni, saputo compiere grandi sforzi per migliorare i propri prodotti, mentre la SSI è tuttora ostinatamente legata a schemi obsoleti. Personalmente ho trascorso diverse serate rilassanti esplorando la Frontiera Selvaggia, ma se dopo le delizie di *Ultima VI* e *Black Crypt* esigete sempre i loro livelli di qualità dalle vostre avventure, è probabile che rimarrete delusi.

Se non avete mai provato un gioco della serie AD&D, però, e siete curiosi, allora non esito a consigliarvi *Gateway*. Fino a questo momento è il migliore.

Vincenzo Beretta

La nuova schermata di "viaggio"

Genere Gioco di Ruolo
Casa SSI
Sviluppatore Beyond Software
Prezzo L. 69.900

K VOTO

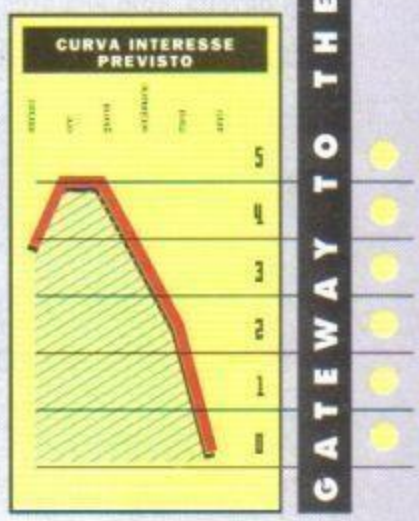
- Sistema di gioco parzialmente migliorato
- Numerose avventure in una grande area di gioco
- Grafica scadente
- Ripetitivo e scarsamente innovativo

PROVE SU SCHERMO

856 AMIGA

G	QI	A	FK
5	5	4	7

Se avete già giocato, o se conoscete AD&D, non avrete problemi a lanciarvi nell'avventura: termini di gioco e comandi vi risulteranno familiari. Altrimenti dovrete "guadare" attraverso due manuali completi di statistiche e tabelle prima di scagliare il cuore al di là della taverna. Le sotto-avventure sono abbastanza varie da garantire un certo coinvolgimento, ma non occorrerà molto tempo perché il gioco diventi ripetitivo. L'emergere di una trama unica che lega i vari avvenimenti aiuta a tenere desta l'attenzione durante le battute finali. Quando lo avrete finito, però...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

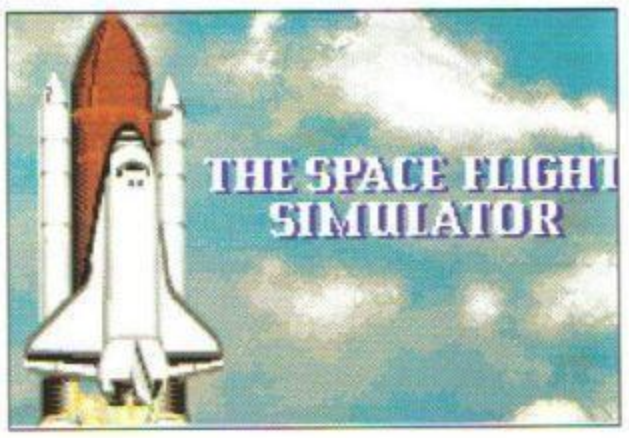
OVATO SU AMSTRAD PC 5286

PROVE SU SCHERMO

Genere Simulatore di volo spaziale
Casa Virgin Games
Sviluppatore Vektor Grafix
Prezzo L. 99.900P.C.

SHUTTLE

THE SPACE FLIGHT SIMULATOR



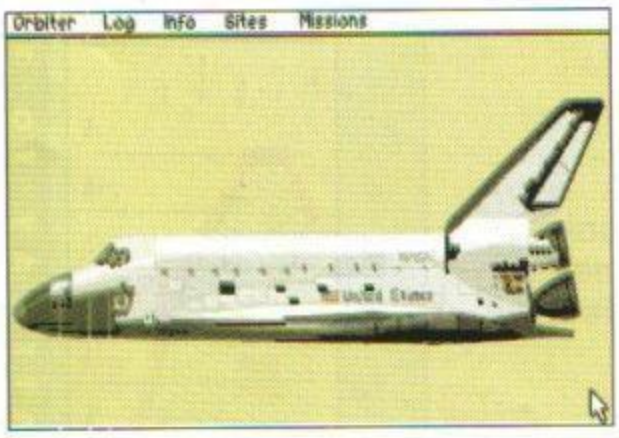
Che ne dite di un mezzo lungo più di 37 metri e largo poco meno di 24, in grado di viaggiare a quasi 28000 (Ventottomila!) chilometri orari a più di 400 chilometri da terra

che, per giunta, è in grado di atterrare a circa 350 Km/h come se fosse un aeroplano molto veloce?

Utopia? Fantascienza? No, si tratta semplicemente della carta d'identità dell'ultimo ritrovato americano in fatto di navette spaziali le quali, data la recessione in corso, sono addirittura riciclabili per più usi!

Dalla prima missione nel 1981, all'ultima della navetta Atlantis atterrata a Cape Canaveral lo scorso 2 Aprile 1992 alle 13:23 italiane, il programma Space Shuttle ha permesso, infatti, di aprire una nuova frontiera nel campo delle esplorazioni spaziali che, nonostante i costi altissimi in termini di denaro e (purtroppo) vite umane, rimane pur sempre la via relativamente più "economica" per consentire ad un terrestre di recarsi nello spazio, senza dovervi rimanere per 313 giorni consecutivi come è capitato ad un astronauta sovietico a caso.

La versione 1.01 di *Shuttle* consente di pilotare l'omonimo veicolo spaziale in tutte le missioni tipiche che hanno caratterizzato le prime 24 uscite della navetta, sino alla 25esima tragica missione del 28 Gennaio 1986 che, fortunatamente, ci è stata risparmiata dal buon gusto della Virgin Games.



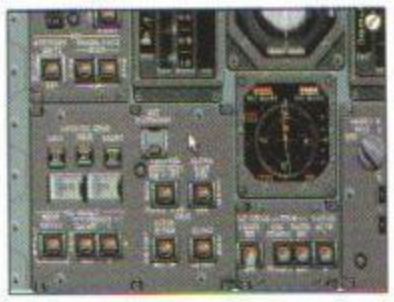
Lo Space Shuttle visto dall'esterno. Non ha certo una linea slanciata!

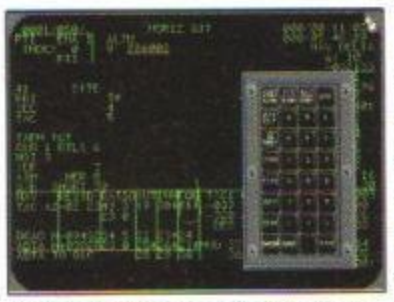
Il programma, benché abbia un approccio relativamente semplice, è decisamente completo (e complesso!) e consente di immedesimarsi realmente nella parte di un vero astronauta americano data la completa rappresentazione di più del 90% della REALE strumentazione del VERO Space Shuttle: tranne le luci cabina e simili inezie praticamente c'è tutto!

Nel corso della simulazione si avrà di che perdersi negli otto pannelli di strumentazione principali di *Shuttle*:

- Frontale
- Anteriore
- Centrale
- Sinistro
- Destro
- Superiore
- Anteriore Destro
- Anteriore Inferiore

Come si nota la maggior parte di essi sono posizionati davanti al pilota ed al comandante (rispettivamente seduti a sinistra ed a destra, cioè a rovescio di come avviene solitamente in un velivolo di linea), e corrispondono, indicativamente, alle direzioni in cui guarda l'astronauta durante il pilotaggio della navetta.





Alcuni scorci del sofisticatissimo sistema di controllo. E' icredibile come i programmatori abbiano riprodotto completamente la sofisticata strumentazione dello Space Shuttle. Un lavoro degno di un monaco benedettino. Purtroppo si rischia di perdersi fra i pannelli.

Per rendere l'idea di quanto complesso sia il gioco, si tenga presente che per accedere a QUALSIASI strumento o interruttore si dovrà preventivamente selezionare il pannello relativo (da una stupenda visione globale della cabina) e, quindi, il video diventerà una "finestra" in grado di scorrere sul pannello stesso fino a "trovare" l'indicatore o il comando di volo cercato, esattamente come farebbero gli occhi dell'astronauta dopo essersi posati sul medesimo pannello.

Ottima è la possibilità di visualizzazione dall'esterno (anche se la navetta è piuttosto squadrata negli ingrandimenti molto ravvicinati), così come la dotazione di viste già pronte (18 comprese quelle interne alla cabina), per ciascuna delle quali sono possibili modifiche di zoom e/o posizione, quasi si comandasse una telecamera esterna in grado di posizionarsi in qualsivoglia posizione relativa rispetto alla navetta.

I puristi delle simulazioni saranno lieti di sapere che le missioni di *Shuttle* possono essere compiute in tempo reale (!) rispettando la medesima "tabella di marcia" seguita dagli astronauti (separazione dai Solid Rocket Boosters 2 minuti e 7 secondi dopo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il lancio, dal serbatoio esterno dopo 8 minuti e 54 secondi, etc.), e che la missione stessa può iniziare proprio... dall'inizio (Vehicle Assembly Building Rollout), cioè dal rullaggio del cingolato che in circa 7 ore (tempo reale se tutto va bene!) trasporta lo Space Shuttle dall'hangar sino alla rampa di lancio...

Gli antipuristi delle simulazioni, invece, festeggeranno alla notizia che esiste la possibilità di accelerare lo scorrimento del tempo o, addirittura, di "saltare" ad un preciso punto della missione (esempio: introducendo +2:07 ci si ritroverà al momento esatto del distacco degli SRBs dalla navetta), così come si potrà iniziare la simulazione non necessariamente dal V.A.B. Rollout ma anche dalla rampa di lancio (Launch Pad), oppure già in orbita (In Orbit) o ancora nella fase finale dell'atterraggio (Landing).

All'accesso nel programma sarà necessario inserire il proprio nominativo sotto il quale verrà creato un "Logbook" (in pratica: un libretto di volo) sul quale saranno annotate le missioni eseguite, in quanto, essendo le stesse poste in ordine crescente di difficoltà, *Shuttle* non permette l'accesso a quelle successive se non si è già completata con successo la precedente.

La prima missione riguarda il volo di prova (precisamente il quinto Approach & Landing Test) compiuto dagli astronauti Fred Haise & Gordon Fullerton nel 1977 a bordo della navetta Enterprise montata su un Jumbo-Jet Boeing 747 da trasporto (ovviamente modificato) che dopo aver posizionato lo Shuttle (non ancora "Space", per ora!) sul sentiero di discesa della megabase americana di Edwards, lo sgancerà per la fase finale dell'atterraggio.

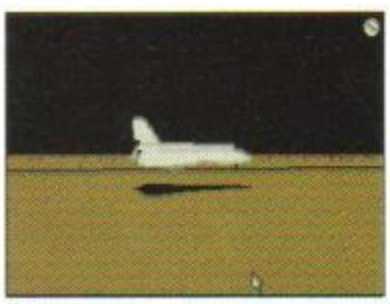
Le successive riguarderanno i due test di ingresso in orbita, stabilizzazione, rientro ed atterraggio (ciclo completo di missione), con lancio da Capo Kennedy in Florida e dalla base californiana di Vandenburg, meno famosa della precedente poiché di solito utilizzata per gli sporadici satelliti civili (data la messa in orbita ad inclinazioni inferiori) che ormai non fanno più "notizia".

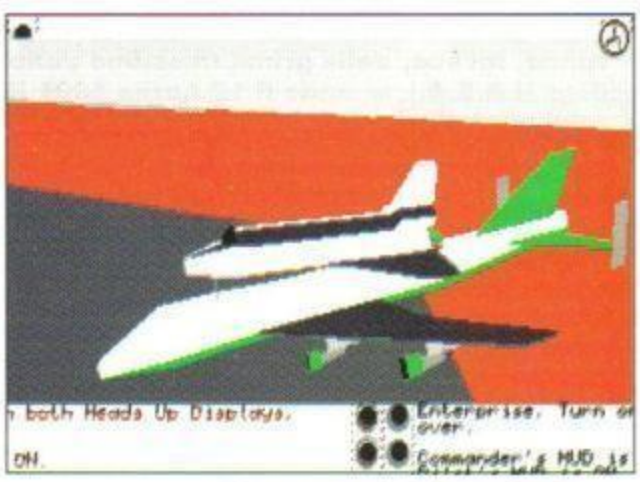
Chi sopravviverà potrà proseguire con l'ultimo volo di test per l'M.M.U. (Manned Maneuvering Unit) cioè di un dispositivo che permette agli astronauti di muoversi liberamente nello spazio all'esterno dello Space Shuttle, costituito da una specie di "zaino" che, grazie a getti di azoto indirizzabili da ben 24 ugelli, consentono un completo controllo traslazionale e rotazionale.

Le successive missioni, quindi, consentiranno di entrare in orbita per eseguire una missione ben precisa ed infatti, grazie anche ad un R.M.S. (Remote Manipulator System: il "braccio nello spazio" della navetta)

Avete mai sognato da piccoli di diventare degli astronauti e di poter solcare le immensità dello spazio siderale. Ora *Shuttle* vi consente di realizzare i vostri sogni. Certo che dopo aver dato un'occhiata a questi pannelli la voglia di volare nel cosmo potrebbe anche passarvi.

(sotto) Se amate il rischio provate un po' ad atterrare di notte. Non è una cosa che consiglierei a delle persone care. Vi sentite all'altezza?





Ed ora preparatevi ad affrontare la prima missione, dovrete riuscire ad atterrare senza subire danni.

Versione PC

La confezione di *Shuttle* comprende il supporto magnetico (2 Floppy da 720 Kb.), un manuale di istruzioni, una guida per le missioni, un addendum con qualche correzione ed un poster (disegnato) di tutti i pannelli della strumentazione della navetta, così come si troveranno nel programma.

L'installazione su disco rigido avviene da un paio di dischetti per un'occupazione totale di un mega e mezzo scarso: davvero molto poco.

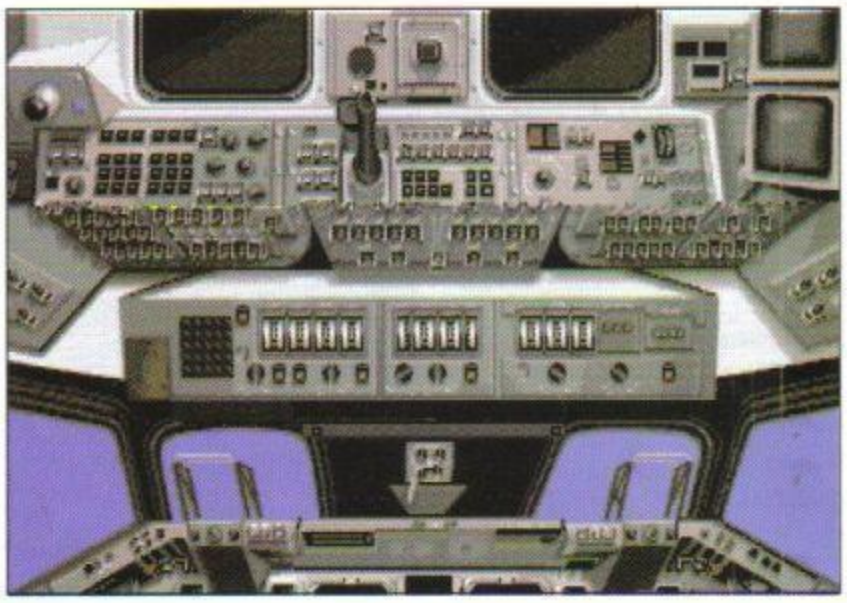
Il programma prevede uno schermo principale con dei menù a tendina per i quali è consigliabile l'impiego del mouse o del joystick, sebbene sia anche possibile "lavorare" con la sola tastiera.

La grafica comprende le schede CGA, EGA e VGA, quest'ultima con lo stesso numero di colori della EGA (e cioè 16) anche se talmente ben sfruttati da "sembrare" 256. Nonostante l'aggiornamento dello schermo quando si passa da un pannello di controllo all'altro sia esasperante bisogna ricordare che i pannelli sono identici alla realtà.

L'audio di *Shuttle* è inesistente per chi non ha una scheda AdLib o Roland MT-32 o LAPC-1 (sempre Roland).

A proposito di hardware, inoltre, il programma raccomanda almeno un AT-286 a 12 MHz.

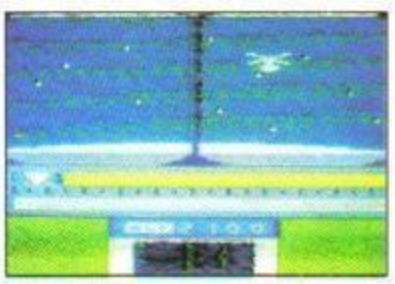
386DX



"Nulla v'è da confrontar & viemmen da contrastar. C'è soltanto da acquistare; così è, se vi pare." (Alessandro Diano - Tardo '900) *Shuttle* è decisamente innovativo sotto diversi aspetti e, pertanto, non vi sono programmi per PC che possano degnamente essergli confrontati.

Solo ad onor di cronaca posso ricordare il programma di simulazione "Orbit", probabilmente conosciuto da qualche incallito utilizzatore di Apple Macintosh, che, comunque, a parte il nome e l'ambientazione nel tema dei viaggi spaziali, ben poco ha da spartire con *Shuttle*.

L'ultima citazione può andare alla cartuccia "Space Shuttle" dell'Activision per il Video Computer System 2600 dell'Atari (un titolo convertito in seguito anche per il CBM-64), che simulava una singola missione della navetta spaziale (sempre la stessa: un rendez-vous con un dannatissimo satellite!) con assenza di viste esterne e/ o di qualsivoglia pannello strumenti: bello per il suo tempo ma ormai datato e non più "competitivo".



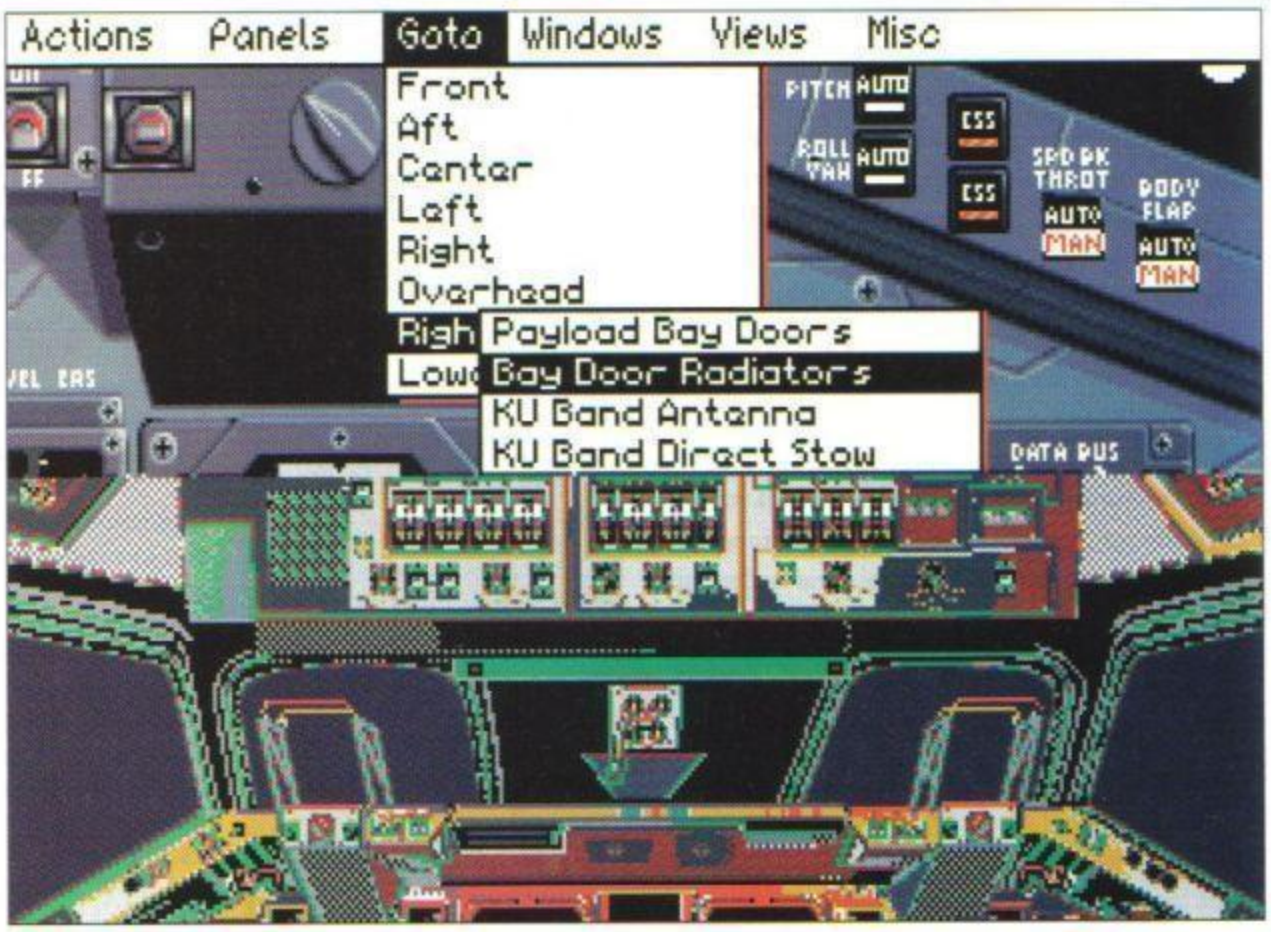
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

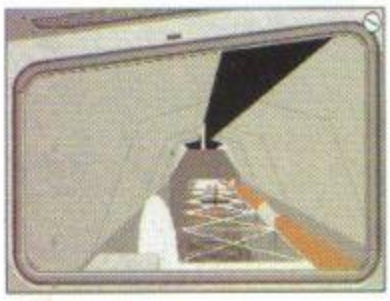
http://www.oldgamesitalia.net/

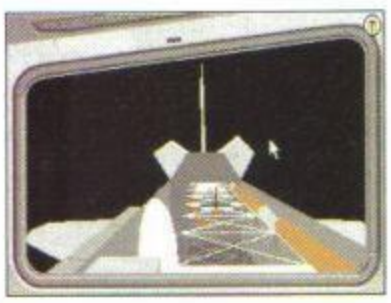
Nel debriefing della missione vi vengono indicati tutti gli errori commessi durante la partita. Sperate di riuscire ad ottenere i complimenti dei vostri superiori.

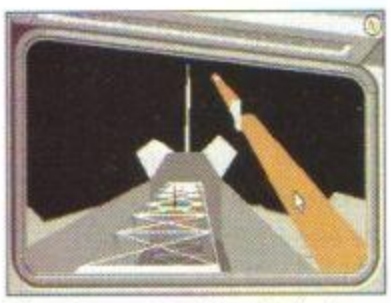
Ecco che si staccano i propulsori laterali. Ormai siete quasi in orbita. Non è una sensazione stupenda?

Ed eccoci a testa in giù, quassù nessuno ci potrà disturbare. Avevo proprio voglia di schiacciare un pisolino.

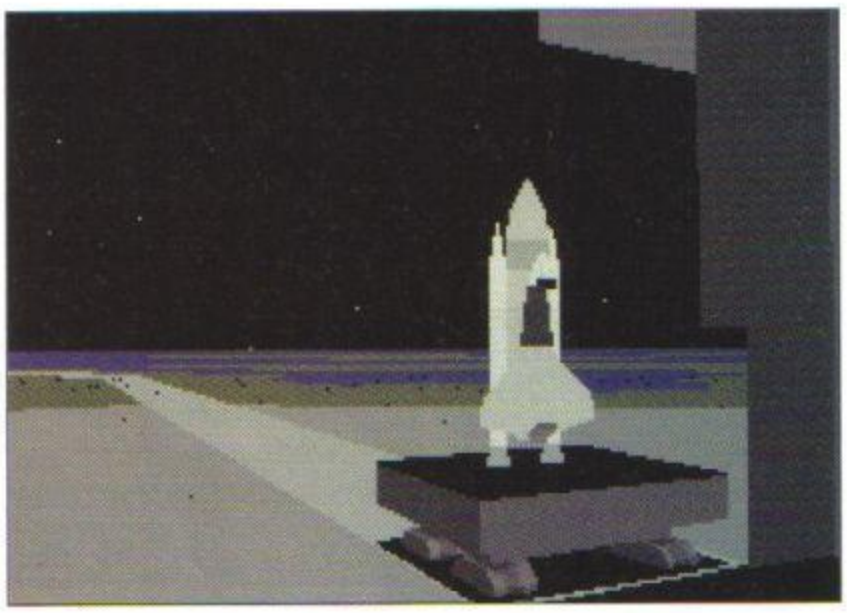




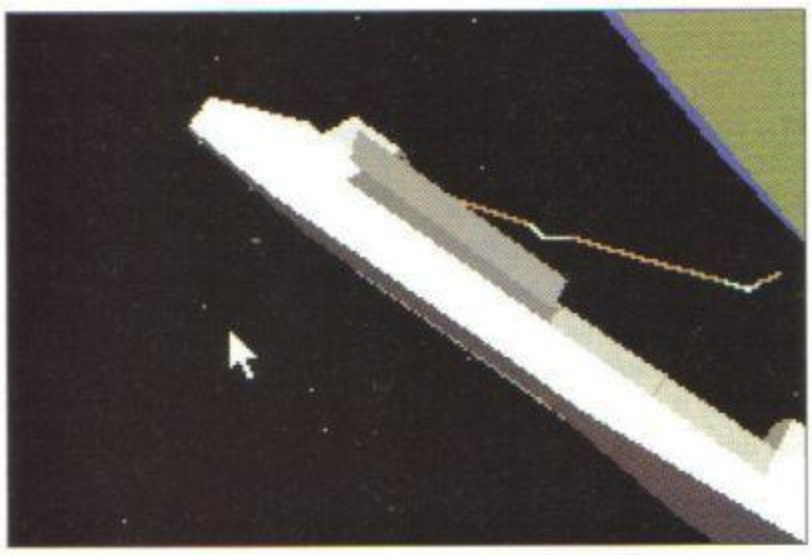




Il braccio meccanico della navicella vi permetterà di mettere in orbita i satelliti. Occorre una mano di velluto per poterlo manovrare con precisione.



(sopra) Siamo pronti per il decollo, speriamo che nessun computer si guasti, altrimenti la missione verrà ritardata.



ottimamente simulato, sarà possibile lanciare satelliti, telescopi e moduli spaziali, pannelli solari, effettuare riparazioni di dispositivi già in orbita, recuperare o lanciare i satelliti spia per una missione militare "segreta", fino ad arrivare al "clou" della simulazione.

In occasione dell'ultima avventura offerta da *Shuttle*, infatti, si dovrà eseguire un atterraggio completamente strumentale (cioè in assenza di visibilità esterna) nel quale gli unici riferimenti saranno i CRTs (Cathode Ray Tubes) e gli strumenti della navetta, in quanto la pista sarà visibile solamente a quote inferiori ai 35 piedi (circa 10 metri!) cioè, in pratica, quando ne si sorvolerà la testata di inizio.

La pietà di Ian Martin (ricordate ACE 2 per il CBM-64?) e dei suoi amici della Vektor Grafix,

La Prima Missione

Dal 12 Aprile 1981 al 28 Gennaio 1986 ben 25 lanci hanno visto lo Space Shuttle protagonista di 24 missioni spaziali e di una terrificante sublimazione a 73 secondi dal lancio, tra l'altro in diretta televisiva, di sette "Star Voyagers", parafrasando l'infelice definizione del presidente Reagan nella conferenza stampa tenuta tre giorni dopo la tragedia del Challenger.

Dopo l'"incidente di percorso" del 28 Gennaio (tra le cui vittime molti ricorderanno la "maestrina" del New Hampshire Christa McAuliffe) il programma Space Shuttle subì l'investigazione di una commissione presidenziale che ne bloccò il procedere per oltre due anni nei quali qualche responsabile N.A.S.A., nel frattempo, cambiava il suo posto di lavoro.

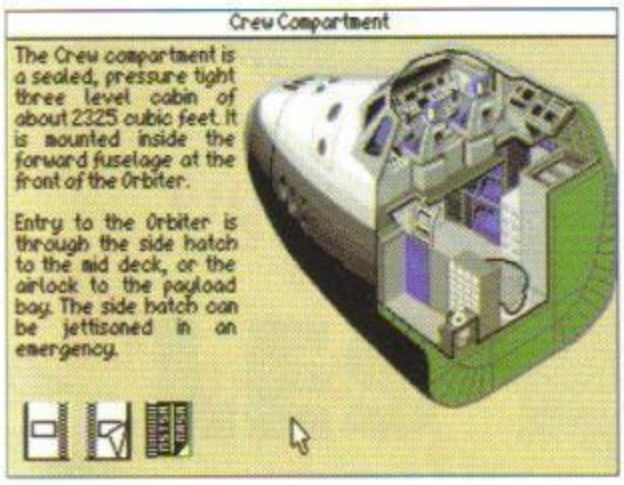
Magagne a parte (che si ricordano facilmente), non molti si ricorderanno, invece, della prima missione dello Space Shuttle (STS-1 in codice N.A.S.A.), quando il 12 Aprile 1981 il comandante John Young ed il pilota Robert Crippen partirono a bordo della navetta Columbia dal Pad A del complesso di lancio 39 al centro spaziale Kennedy alle ore 7 locali, dopo che, due giorni prima, il medesimo lancio era stato annullato a causa di un problema di temporizzazione in uno dei cinque computer di bordo IBM AP-101, che consentono allo Space Shuttle di vantare le sue eccezionali prestazioni.

L'obiettivo primario della missione era quello di controllare tutti i sistemi della navetta, eseguire una corretta ascesa con conseguente inserimento in orbita, e rientrare quindi sulla Terra in completa "sicurezza".

Tutti questi obiettivi di missione furono raggiunti e fu così dimostrato l'effettivo valore dello Space Shuttle come veicolo spaziale "riutilizzabile".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Lo Space Shuttle

Sviluppato dall'ente spaziale americano National Aeronautics and Space Administration (N.A.S.A.), lo Space Shuttle è il primo veicolo spaziale riutilizzabile del mondo, progettato per essere lanciato in posizione verticale, trasportare un carico in una vicina orbita terrestre e poter rientrare sulla terra atterrando su una pista come un aeroplano convenzionale.
Al lancio la spinta viene fornita da due razzi vettori (S.R.B.s - Solid Rocket Boosters) e dai tre motori principali della navetta (S.S.M.E.s - Space Shuttle Main Engines).
Dopo circa due minuti i S.R.B. si separano dal serbatoio esterno (E.T. - External Tank) e dopo aver raggiunto una quota di oltre 67 chilometri, iniziano la ricaduta nell'oceano da dove saranno recuperati a circa 230 Km dal sito di lancio.
Dopo circa otto minuti avviene lo spegnimento del motore principale (M.E.C.O. - Main Engine Cut Off) e, subito dopo, c'è anche la separazione dal serbatoio principale che, ricadendo verso la terra, brucerà nell'atmosfera e non sarà quindi recuperabile.
Oltre ai motori principali ci sono anche due motori per le manovre orbitali (O.M.S. - Orbital Maneuvering System) che danno alla navetta il "calcio" finale necessario per il corretto posizionamento in orbita.
L'O.M.S. viene anche utilizzato per l'esecuzione delle principali manovre una volta in orbita, così come per il cosiddetto "de-orbit burn", ovvero il getto contrario alla direzione in cui si muove lo Space Shuttle che ne consente il rallentamento necessario per uscire dall'orbita ed eseguire la manovra di rientro.
Per le correzioni di precisione, invece, la navetta dispone di un complesso sistema di controllo (R.C.S. - Reaction Control System) con il quale si controlla il posizionamento secondo i tre assi di beccheggio (pitch - Asse Y orizzontale da sinistra verso destra), imbardata (yaw - Asse Z verticale dall'alto verso il basso) e rollio (roll - Asse X longitudinale dalla poppa verso la prua).

però, ha previsto ben cinque livelli di aiuto che vanno da "Full - on Auto" (aiuto totale con automatizzazione di tutte le procedure di bordo ed evidenziazione degli interruttori da azionare) a "Full manual control" (controllo completamente manuale) nel quale dubito che persino Chuck "Supersonic Man" Yaeger riesca a sopravvivere per più di un minuto.

Le varie opzioni del programma prevedono l'esecuzione di un gustoso demo, così come di un settaggio generale di *Shuttle* per parametri quali il rapporto di compressione del tempo, i dettagli grafici da visualizzare, l'ora di inizio della missione (notte, giorno, sera, etc.), e di un menù "Info" dal quale si potranno apprendere interessanti informazioni tecniche sui vari componenti della navetta (very didattico!).

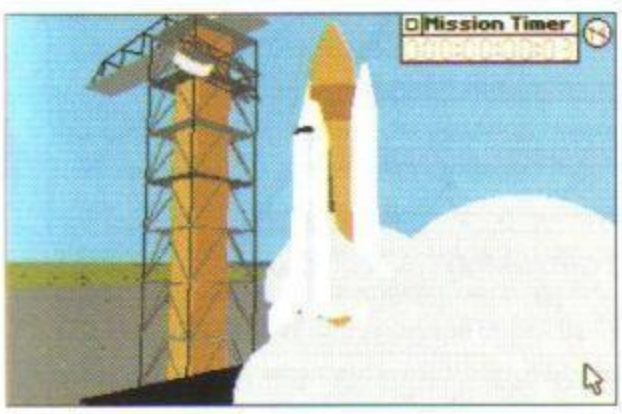
Le viste esterne sono molto belle, anche se forse un po' troppo squadrate.

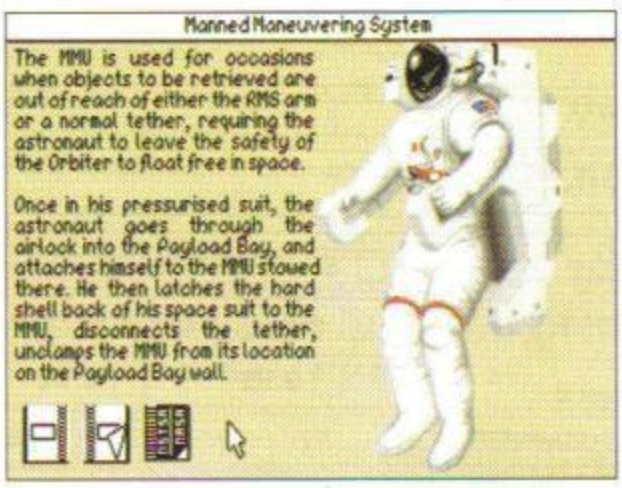
Il vano di carico ormai è vuoto, è tempo di fare ritorno alla base.

Sempre ad uso demo, è anche possibile visionare i due siti di lancio del programma (Kennedy Space Center & Vandenburg Air Force Base) oppure quelli di atterraggio (Kennedy Space Center & Edwards Air Force Base) con uno zoom progressivo che partendo dallo spazio arriva ad inquadrare la navetta nel sito prescelto, per una resa grafica davvero eccellente.

Alessandro Diano

Il Medio Oriente visto da quassù non sembra certo quella polveriera che purtroppo affligge la cronaca moderna.





Ecco lo schema tecnico del Jetpac, credo che provare uno di questi gioiellini sia un'esperienza da brivido.

PROVE SU SCHERMO

SHUTTLE

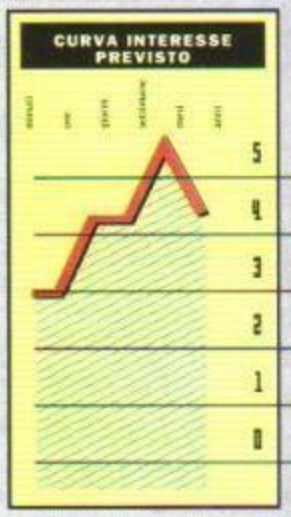
K VOTO

- **Realismo eccezionale**
- **Simulazione configurabile per tutti i gusti**
- **Accuratezza maniacale per i dettagli**
- Lentezza esasperante nei cambi tra le viste
- Documentazione confusa & molto scarsa
- Sonoro riservato ai possessori di schede sonore
- Grafica in soli 16 colori

918 PC

G	QI	A	FK
8	7	0	9

I titoli di questo genere mi fanno venire in mente i primi esperimenti di cioccolatini alla menta (ricordate gli After Eight?) che di per sé sono una prelibatezza ma non tutti li capiscono e quindi non a tutti piacciono.
***Shuttle* è la stessa cosa: davvero preciso ed accurato. Tanto. Forse troppo.**
Chi gioca solo programmi di simulazione ne rimarrà estasiato e non vorrà utilizzare altro per i prossimi sei mesi: tutte le problematiche degli astronauti dello Space Shuttle sono qui perfettamente ricreate
Chi invece si aspetta di trovare una simulatore del tipo "vadoammazzoetorno" (cioè alquanto leggero) è meglio che indirizzi altrove la sua scelta in quanto, sebbene personalizzabile ed adattabile come difficoltà di simulazione, *Shuttle* è quasi da "addetti ai lavori" o, comunque, per gente molto (ma molto) appassionata all'argomento.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

software & games

"La scelta più rapida e professionale"

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
1000 MIGLIA	59.900	.....
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000
7 COLORS	59.900	49.900
A 320 AIRBUS	TEL.	TEL.
ABANDONED PLACES	69.000	59.000
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	59.900	49.900
AGE	59.900	49.900
AGONY	.....	49.900
ALCATRAZ	.....	59.900
ALIEN BREED	.....	59.900
ALIEN STORM	.....	29.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARACHNOPHOBIA	49.900	49.900
ARMOOR GEDDON	.....	49.900
BABY JO	59.000	49.000
BARBARIAN II	.....	49.900
BATTLE ISLE	.....	59.900
BATTLETECH II	79.900	.....
BEAST BUSTERS	.....	39.900
BIG RUN	.....	49.900
BIRDS OF PREY	.....	59.900
BLOODWICH	69.900	.....
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BONANZA BROS.	.....	29.900
BUCK ROGERS II	79.000	.....
CADAVER	79.900	.....
CARDIAXX	.....	39.000
CASTLE OF DR. BRAIN	99.900	.....
CELTIC LEGEND	.....	59.900
CHESS CHAMPION 2175	69.900	.....
CIVILIZATION	79.900	.....
CLICK CLAK	.....	49.900
CONAN THE CIMMERIAN	69.900	.....
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	.....
CRIME CITY	.....	49.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	.....
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69.900	69.900
DEATHBRINGER	29.900	29.900
DELUXE STRIP POKER II	59.900	49.900
DEUTEROS	.....	49.900
DEVIOUS DESIGN	.....	49.900
DOUBLE DRAGON III	.....	49.900
DRAGON'S LAIR II	89.900	.....
DYLAN DOG	59.000	49.000
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
E. S. S. MEGA	99.000	.....
ECO QUEST	99.900	.....
ELF	29.900	.....
ELVIRA 2 JAWS OF CEBERUS	99.000	.....
ELVIRA THE ARCADE GAME	59.000	49.000
EPIC	.....	49.900
EXILE	.....	49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	.....
F 117 D STEALTH FIGHTER 2.0	89.900	.....
F 14 TOMCAT	59.900	.....
F 15 II S. EAGLE/SCENARD D.	49.900	79.900
F 19 STEALTH F.	99.900	69.900
F 29 RETALIATOR	.....	49.900
FACE OFF	.....	49.000
FALCON 3.0	99.900	.....
FALCON THE C. COLLECTION	.....	69.900
FANTASTIC VOYAGE	.....	59.900
FASCINATION	59.900	59.000
FINAL BLOW	.....	49.000
FINAL FIGHT	.....	29.900
FIRETEAM 2200	59.000	49.000
FIRST SAMURAI	.....	49.900
FLOOR 13	79.900	.....
FORMULA ONE GRAN PRIX	.....	79.900
FRENETIC	.....	49.000
FUZZBALL	.....	39.900
GAZZA II	39.900	.....
GOBLIINS	49.900	49.900
GODS	49.900	.....
GOLDEN EAGLE	59.000	49.000
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	.....	49.900
GUNSHIP 2000	89.900	.....
GUY SPY	.....	79.000
HARE RAISING HAVOC	.....	59.900
HARLEQUIN	.....	49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEART OF CHINA	89.900	89.900
HEIMDALL	89.000	69.900
HERO QUEST	69.900	49.900
HUDSON HAWK	.....	29.900
HUNTER	.....	49.000
IL PADRINO	59.900	49.900
IMMORTAL	60.000	50.000
INDY HEAT	.....	49.900
JETFIGHTER II	79.900	.....
JETSONS	.....	39.900
JIMMY WHITE'S W. SNOOKER	.....	39.900
KID GLOVESH II	.....	49.900
KILLERBALL	.....	49.000
KING QUEST V	99.900	.....
KNIGHTMARE	.....	59.900
KNIGHTS OF THE SKY	.....	79.900
LA STORIA INFINITA II	49.000	.....
LARRY 5	89.900	89.900
LEANDER	.....	49.900
LEMMINGS	69.900	49.900
LORD OF THE RING	69.900	.....
LOTUS II TURBO	.....	49.900
MAD TV	59.900	.....
MAGIC POCKETS	.....	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	49.900	.....
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	59.000	.....
MARTIAM DREAMS	69.900	.....
MARTIAN MEMORANDUM	90.000	.....
MEGA TWINS	.....	29.900
MEGA-LO-MANIA	.....	69.900
MEGAFORTRESS	59.900	.....
MEGATRAVELLER II	69.900	.....
MICROPROSE GOLF	.....	79.900
MIDWINTER II	.....	69.900
MIG 29M SUPER FULCR.	79.900	69.900
MIGHT AND MAGIC III	TEL.	TEL.
MITH	TEL.	TEL.
MONKEY ISLAND 2	79.000	89.000
MOONSTONE	.....	59.900
NAVY SEALS	.....	29.900
NEBULOS II	.....	29.900
NIGHTMARE	.....	59.900
NINJA 3	.....	49.900
OH NO! MORE LEMMINGS	.....	49.900
ORK	.....	49.900
OUT RUN EUROPA	.....	39.900
P. P. HAMMER	.....	49.000
PANZER BATTLES	72.000	79.900
PAPERBOY 2	49.900	.....
PITFIGHTER	29.900	29.900
POLICE QUEST III	99.900	.....
POPOLOUS 2	.....	59.900
PREDATOR 2	29.900	29.900
PROJECT-X	.....	59.000
QUADREL	.....	39.000
REALMS	.....	59.900
RED BARON	89.900	89.900
RIDERS OF ROHAN	69.900	.....
ROBIN HOOD	49.900	49.900
ROBOCOD	.....	29.900
ROBOCOP 3	.....	59.900
ROLLING RONNIE	29.900	29.900
SAN FRANCISCO HERT	29.900	29.900
SECRET WEAPONS LUTFWAFFE	99.000	.....
SHADOW SORCERER	69.900	59.900
SHADOWLANDS	.....	59.900
SIM ANT	99.900	.....
SLIDERS	.....	49.000
SMASH TV	.....	29.900
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE GUN	.....	49.900
SPACE SHUTTLE	TEL.	TEL.
SPECIAL OPERATION (WING. COMMANDER II)	49.900	.....
START TREK	69.000	.....
STEVE McQUEEN	59.000	49.000
STORM MASTER	49.000	49.000
STRATEGO	70.000	60.000
STRIKE FLEET	.....	49.900
SUPER SKI 2	59.000	49.000
SUSPICIOUS CARGO	.....	49.900
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS.	TEL.	TEL.
TENNIS COP 2	59.000	.....
TERMINATOR	69.900	.....
TERMINATOR II	29.900	29.900
THE GAMES - WINTER CHALLENGE	59.000	.....
THE LAFFER UTILITIES	99.900	.....
THE MAGIC CANDLE II	79.900	.....
THE ROCKETEER	69.900	.....
THE SIMPSON	49.900	29.900
THUNDER BURNER	.....	49.000
THUNDERHAWK AH73H	69.000	59.000
TILT	39.900	.....
TIMEQUEST	79.900	.....
TIP OFF	.....	49.000
TOP WRESTLING	.....	49.000
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	69.900	.....
ULTIMA VI	.....	69.900
ULTIMATE GOLF	29.900	29.900
UNDER PRESSURE	.....	39.000
UTOPIA	.....	59.900
VIDEOKID	.....	49.900
WARM UP	.....	49.000
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	.....
WESTERN FRONT	TEL.	TEL.
WILLY BEAMISH	99.900	89.900
WING COMMANDER II	79.900	.....
WOLFCHILD	.....	49.000
WORLD CLASS RUGBY	.....	59.900
WRESTLING WWF	49.900	29.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

COGNOME E NOME	TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP. CITTA' E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			

QUEEN COMPUTER

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO..... L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE ..... L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☒ TOTALE ..... L. .....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

USA - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTRO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

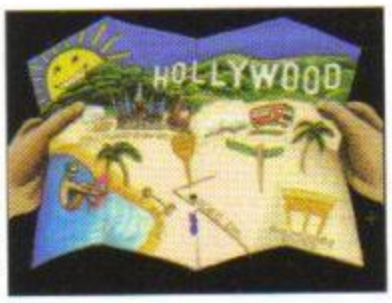
Genere Avventura
Casa Accolade
Sviluppatore In casa
Prezzo L. 69.900

LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

Per lavorare con successo in un'emittente televisiva è necessario avere una buona reputazione alle spalle (oppure non averla affatto) e Les Manley sembra proprio incarnare l'ideale di persona tranquilla ed efficiente che lavora, con successo e dedizione, dietro le quinte di una delle tante stazioni televisive americane.

LaFonda Turner, la ragazza di Helmut Bean, viene rapita all'inizio del gioco. Eh si...sono sempre le migliori ad andarsene per prime!

In fondo non sono poi molte le persone che si sarebbero imbarcate in una (disperata?) ricerca di Elvis Presley viste le voci che lo danno quasi sicuramente per residente nel Grande Circo del Rock'n'Roll Celeste. Ma non Les... Nella precedente avventura che lo vedeva per protagonista - *Search for The King*, tanto per rinfrescarvi le idee - era partito da New York alla volta di Las Vegas per trovare "The King" e, naturalmente, per intascare il premio offerto a colui che per primo fosse riuscito a portare una prova della sua esistenza. Inutile dire che l'impavido Les aveva portato a termine con successo quello che si era riproposto e tutto lascia supporre che anche questa volta...



(sopra) Questa mappa compare quando ci si sposta da una locazione all'altra. Può sembrare limitata ma ci sono un sacco di cose da fare quindi non perdete tempo...

Il banco dei pegni di Lou. Qui è possibile trovare alcuni oggetti interessanti compreso un computer portatile. Mai sognato di fare gli hacker?

La storia inizia in una splendida villa di Los Angeles dove Helmut Bean, l'uomo più piccolo del mondo, decide di invitare Les a passare qualche giorno insieme a lui. Non che le cose stiano andando molto bene nella tranquilla (...?) L.A. Da un po' di tempo molti personaggi famosi e stelle del cinema stanno sparendo nel nulla e i giornali non fanno che parlare di queste misteriose sparizioni (acc...e se ci rapiscono Pippo Baudo?). Mentre si sta svolgendo questa telefonata, la ragazza di Helmut, la splendida Lafonda Turner, sta nuotando in piscina. Ombre minacciose si aggirano all'esterno e quando Helmut decide di andare a vedere cosa succede, insospettito dai latrati del cane, viene rapito insieme alla bella Lafonda.

Il giocatore, nei panni di Les, deve riuscire a scoprire cosa è successo a Helmut e LaFonda cercando - eventualmente - di far luce sulla catena di sparizioni. Il gioco inizia nel luogo dove Helmut e Les si erano dati appuntamento ma, visto che l'amico non è arrivato, non resta che chiedere informazioni. All'inizio le persone non sembrano molto desiderose di collaborare ma allargando il giro di amicizie è possibile entrare in confidenza con numerosi personaggi in grado di fornire oggetti e informazioni utili. Ben presto si scoprono strani intrecci di conoscenze e interessi e qualche nome tanto interessante quanto sospetto comincia ad affiorare. I sospetti cominciano lentamente a prendere forma ma per riuscire ad ottenere maggiori informazioni è necessario accedere alla base dati della polizia.

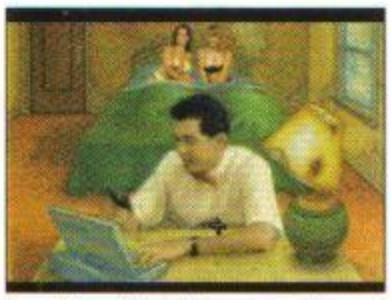
Les deve quindi procurarsi tutta l'attrezzatura necessaria per diventare un vero hacker e infiltrarsi nello schedario elettronico dei tutori dell'ordine per cercare di risolvere il mistero e ritrovare l'amico scomparso.

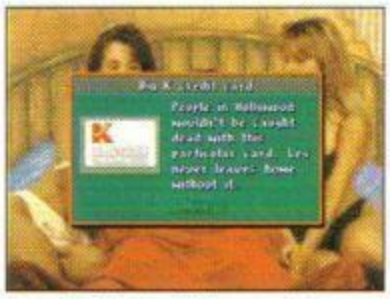
Il gioco si presenta nel classico formato reso ormai celebre dalla Sierra e dalla Lucasfilm ed è dotato di un'interfaccia utente davvero ottima.

Il gioco si presenta nel classico formato reso ormai celebre dalla Sierra e dalla Lucasfilm (*Larry V, Space Quest IV, Loom*), ed è dotato di un'interfaccia utente davvero ottima. Il mouse è - come sempre in giochi di questo tipo -

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





(sopra) Les si risveglia in mezzo a due bellezze locali. Non ci crederete ma ha passato tutta la notte a parlare di computer (giocare per credere).

(al centro) Per ritrovare un amico Les è disposto a tutto, compreso sostenere un incontro di lotta nel fango con due splendide ragazze (posso prenotarmi per il prossimo match?)

(sotto) Con i due angeli che si ritrova alle spalle Les pensa a infiltrarsi nella banca dati della polizia...Forse Larry non sarebbe della stessa idea!

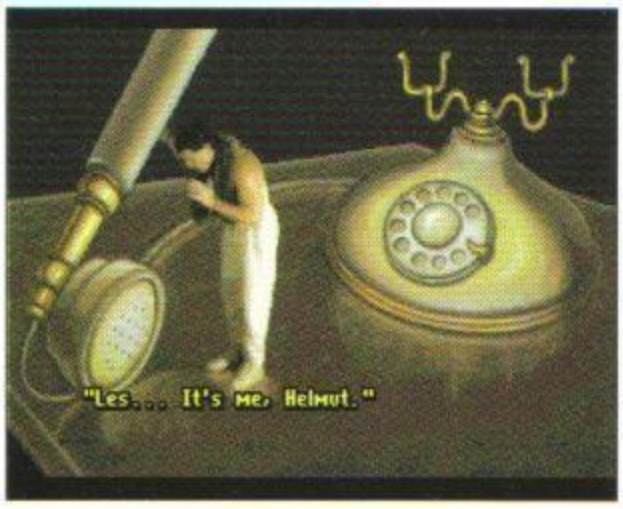
(sopra) La finestra dell'inventario è davvero funzionale e si apre automaticamente portando il puntatore sul margine inferiore dello schermo.

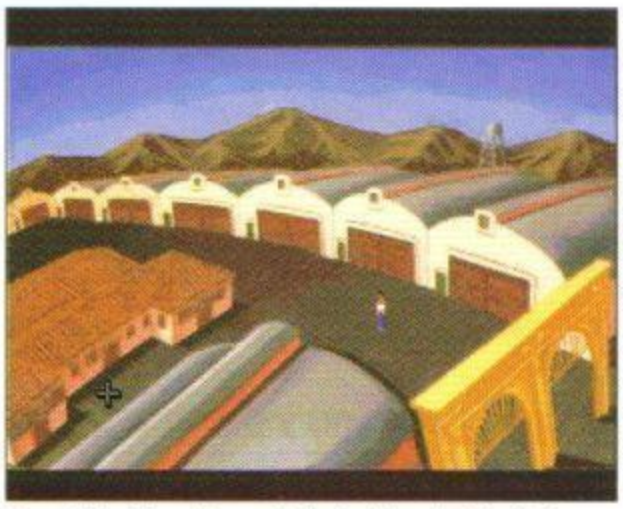
(al centro)Ecco una scena di lotta nel fango! Les non sembra avere la meglio (meglio...). A proposito, il gioco è consigliato ad un pubblico maturo.

(sotto) Ma guarda! In questo gioco si trova una carta di credito che porta il nostro nome. K è davvero una rivista a cui dare credito (battuta penosa...).

consigliato (molto caldamente) ma in sua assenza può essere utilizzata la tastiera. I disegni occupano tutto lo schermo (niente barre o menù fissi tra i piedi) e il puntatore assume forme differenti a seconda delle azioni che è possibile compiere.

Se assume la forma di due orme allora significa che è possibile spostarsi in quel punto mentre se si trasforma in punto interrogativo è possibile chiedere ulteriori informazioni su una persona o un oggetto. Se poi le azioni sono più di una appare una finestra in cui è possibile scegliere l'azione specifica (se parlare ad una persona oppure ottenerne solo una descrizione, ad esempio). Le locazioni inutili ai fini del gioco sono segnalate da una croce per evitare inutili ricerche. Se si sposta il puntatore sul bordo superiore dello schermo e si preme il pulsante del mouse si ottiene nuovamente una descrizione della locazione mentre se lo si sposta sul bordo inferiore appare una finestra che permette di accedere alle opzioni di sistema (salvare e caricare un gioco, ricominciare, uscire, sonoro, velocità) e all'inventario. Per utilizzare un oggetto basta selezionarlo dalla lista e "usarlo" nel punto desiderato. In definitiva niente di innovativo, abbiamo visto simili interfacce negli ultimi giochi della Sierra ad esempio, ma se questo metodo funziona meravigliosamente bene, perché cambiarlo?





(sopra) Helmut Bean, l'uomo più piccolo del mondo (già visto in Search For The King), telefona a Les per invitarlo a Los Angeles.

Non tutti possono entrare negli studi della Paramound: nessuno ha mai detto però che Les Manley sia un tipo qualunque!

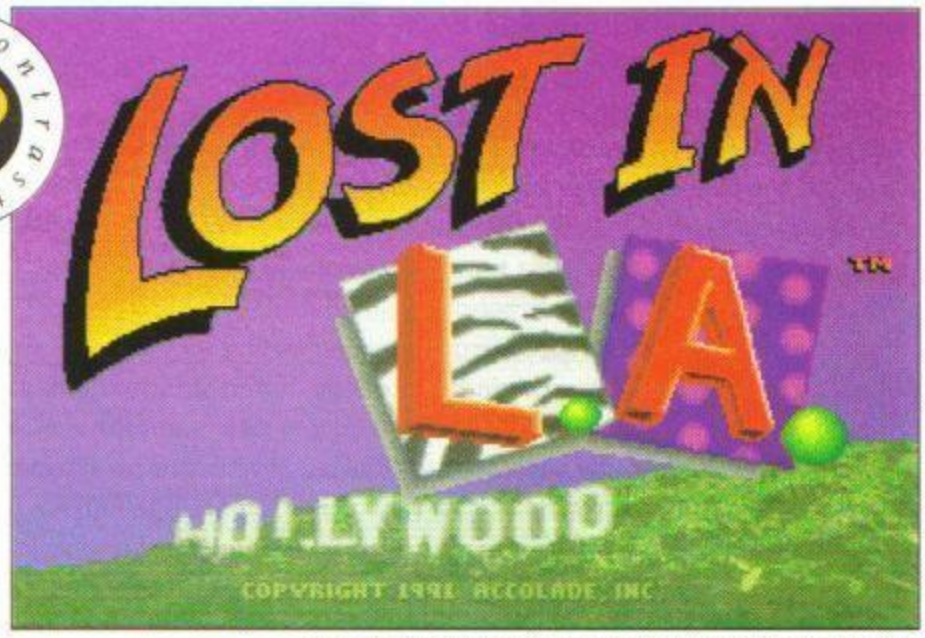
Inutile! Il famoso produttore Abe Goldstein riceve solo attori e il suo tirapiedi non si lascia certo commuovere.

La grafica è davvero ottima: secondo una tendenza ormai consolidata le immagini sono state digitalizzate e poi rifinite da un artista grafico. I fondali sono colorati e ben dettagliati - anche se nella digitalizzazione si perde un po' di incisività - e fanno onore alla VGA. In sintonia con la moda del momento, le immagini dei personaggi sono state realizzate con l'aiuto di un vero e proprio cast di attori. Disegnare un gioco diventa sempre più simile a girare un film e, a quanto sostiene Steve Cartwright, "*Lost in L.A.* è quanto di più simile ad un film abbia mai fatto l'Accolade". Naturalmente gli attori - specialmente le attrici - sono state scelte accuratamente: sono il frutto di numerosi provini ed alcune sono apparse in Playboy (si, proprio quella rivista lì...). La persona che "interpreta" Les - Johnny Orason - è stata invece trovata quasi per caso: un impiegato della Accolade lo ha visto per caso in un bar in California e lo ha convinto - vista la somiglianza con il disegno di Les che compariva sulla scatola di *Search for The King* - a partecipare ad un provino.

Il sonoro - anche se non strabiliante - è decisamente all'altezza della grafica. I vari temi musicali sono piacevoli da ascoltare mentre gli effetti sonori digitalizzati migliorano l'atmosfera del gioco.

Confronta & contrasta

Una delle avventure più recenti con cui è possibile fare un confronto è *Leisure Suit Larry 5*. La grafica - a 256 colori - ha in entrambi i giochi un effetto "evanescente" e sfumato ma mentre in Larry assume l'aspetto di un cartone animato in *Lost in L.A.* mantiene un forte realismo. Nessun vincitore quindi su questo fronte: da una parte si privilegia il divertimento dall'altra il coinvolgimento. Anche l'interfaccia utente risulta più o meno simile con qualche punto a favore di *Lost in L.A.* per una migliore gestione della tastiera. Il sonoro invece è a favore di *Larry 5* per la presenza di motivetti più briosi e divertenti: non che il sonoro di *Lost in L.A.* sia brutto - tutt'altro - è solo più "convenzionale". Il fronte in cui *Larry 5* emerge vincitore è la bellezza delle battute. Insomma si ride un po' di più (vittoria di misura) con *Larry 5* che con *Lost in L.A.*



Questa volta Les è alle prese con il fantasmagorico mondo dei divi e delle stelle: that's Hollywood!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

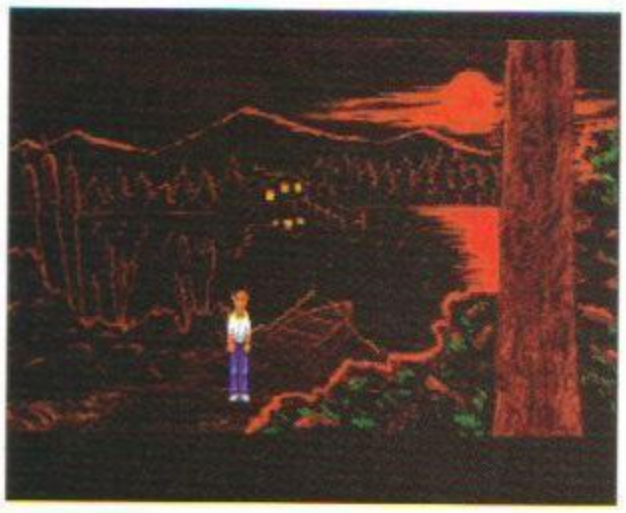
http://www.oldgamesitalia.net/

Disegnatori o registi?

Le avventure dinamiche stanno diventando sempre più simili a film. Prima sono arrivate le immagini digitalizzate ad avvicinare il monitor alla celluloide ora si utilizzano interi cast di attori e professionisti per arrivare al risultato finale. Per *Lost in L.A.*, ad esempio, sono stati impiegati più di 25 attori, alcuni programmatori, uno scenografo, un grafico, un musicista, un cameraman e alcuni tecnici delle luci. Un cast davvero di tutto rispetto se si pensa che non serve per uno spot pubblicitario o un cortometraggio ma per un gioco per computer!
In *Lost in L.A.* tutto questo assume un aspetto particolare in quanto il gioco è ambientato a Los Angeles - Hollywood è a due passi - e alcuni personaggi sono degli attori. I nomi di questi attori ricordano famose star (Maladonna, LaFonda Turner) rendendo il gioco più spiritoso e reale. Chissà che con la crisi del cinema le grandi stelle non passino ai videogiochi?

Versione PC

Il gioco sfrutta quanto di meglio si può trovare in un PC. Fatto per girare con schede VGA e MCGA (spiacenti per le altre) ha bisogno di 640K e di un hard disk - il gioco occupa circa 4 Mb - e il mouse è caldamente consigliato. Inutile dire che *Lost in L.A.*, dovendo gestire una grafica ricca e dettagliata, ha bisogno di un 286 a 10 MHz o superiore. Supportate anche le più diffuse schede musicali quali l'AdLib, la Soundblaster e la Roland oltre che l'onnipresente straziatimpani interno.



Les è capitato sul set di un film horror. Chissà se quella barca potrà essergli utile?

Questo se avete una scheda musicale aggiuntiva (AdLib, Soundblaster, Roland) mentre se siete ancora legati all'altoparlante interno...fate conto di non aver letto le ultime righe.

Un'avventura, al pari di un gioco di ruolo, perderebbe gran parte del suo fascino se non fosse possibile interagire con i personaggi incontrati. Infatti più l'interazione diventa complessa e credibile, più aumenta il coinvolgimento nel gioco. *In Lost in L.A.*, durante gli incontri, viene utilizzata la solita interfaccia: viene mostrata una lista di frasi tra cui scegliere quella ritenuta più adatta, il personaggio risponde, si sceglie un'altra frase e così via.

Il numero di frasi è limitato, quindi non bisogna far altro che provarle tutte per sentire tutto ciò che quel particolare personaggio ha da dire. Dopo di che silenzio stampa fino a che non si trova un oggetto o si compie un'azione che fornisce altri argomenti di discussione. Ogni tanto nella lista compare una frase che, se selezionata, fa imbestialire il personaggio facendogli interrompere la conversazione. Per fortuna, quando il suo aiuto è necessario per continuare il gioco, Les cerca di calmare le acque per non spingere il giocatore in un vicolo cieco. Notevole, comunque, la caratterizzazione dei personaggi - provate a parlare con il classico maestro di windsurf e ve ne renderete conto.

In definitiva non si tratta certo del miglior sistema di interazione - poca scelta, per di più pilotata - ma in attesa di tempi migliori questo è ciò che passa il convento!

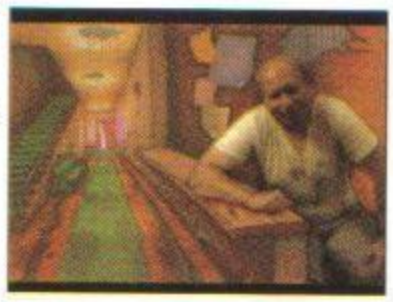
I problemi da risolvere sono ben studiati e la loro difficoltà è variabile: alcuni sono molto semplici - portare un certo oggetto a una certa persona - altri più complessi come quando Les deve trovare il modo di infiltrarsi nella banca dati della polizia. Gli indizi invece stupiscono per la loro coerenza: assolvono la loro funzione egregiamente e consentono al giocatore attento di non trovarsi mai in situazioni senza uscita. In definitiva un gioco piacevole ricco di battute argute e divertenti dotato di un'ottima interfaccia e arricchito da una grafica dettagliata. Consigliato a tutti gli avventurieri che cercano un'alternativa alle scappatelle di Larry. Non aspettatevi qualcosa di altamente innovativo, semplicemente sedetevi comodi e divertitevi.

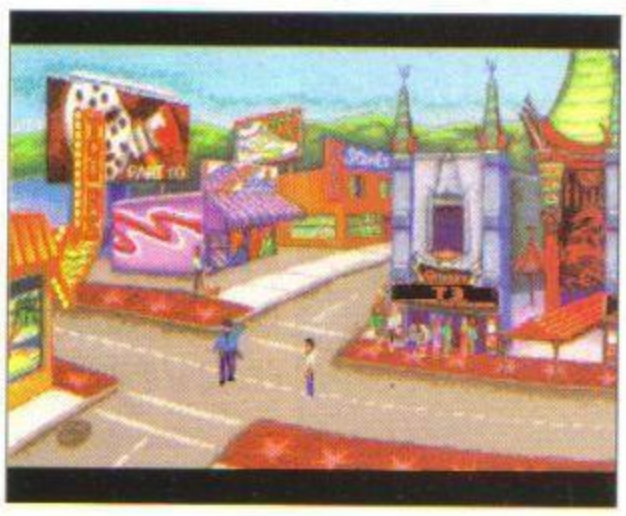
Non aspettatevi qualcosa di altamente innovativo, semplicemente sedetevi comodi e divertitevi.

Il gruppo rap "The Boyz". Queste canaglie non vogliono far entrare Les al banco dei pegni ma non sono poi così duri come sembrano.

Marco Andreoli

Si ringrazia ALEX COMPUTERS & GAMES





Murry Morroni è il gestore di questo squallido albergo. Non pulirà le stanze d'accordo, ma conosce più gente di Stallone.

(a sx) Los Angeles in tutto il suo splendore. La gente sta facendo la coda per vedere Terminator 3 e l'agente Rock continua a dirigere il traffico anche se non c'è una sola auto in vista.

LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

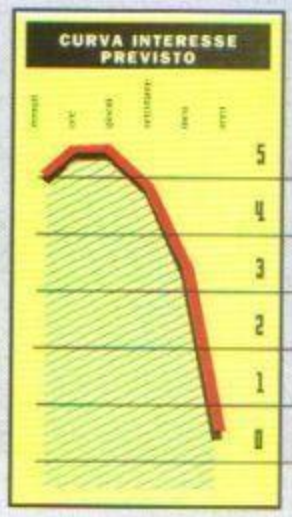
K VOTO

- Grafica ricca di dettagli.
- Interfaccia intuitiva e funzionale.
- Ottima caratterizzazione dei personaggi.
- Interattività con i personaggi migliorabile.
- Forse troppo semplice per gli avventurieri "navigati".

910 PC

G	QI	A	FK
9	7	8	8

***Lost in L.A.* necessita di qualche minuto per lanciare il giocatore nel vivo dell'azione. Ma non appena si scoprono i primi indizi e alcuni nomi "sospetti" su cui indagare, l'azione decolla e il gioco si fa via via più coinvolgente. Dopo una settimana l'interesse subisce una certa flessione, molto più pronunciata se si rimane "bloccati" in qualche punto del gioco - che prosegue nel tempo (sempre che non lo finiate prima). Di qui in poi la curva rimarrebbe piuttosto stabile ma sembra davvero improbabile che non si riesca a finirlo in un anno perciò dopo qualche mese l'interesse diventa quello di un'avventura già risolta cioè zero. Gli avventurieri più esperti potrebbero trovare *Lost in L.A.* abbastanza semplice ma risulta perfetto per tutte le altre esigenze.**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Genere Rompicapo/Arcade
Casa Mindscape
Sviluppatore Robert Cook e Jim Brown
Prezzo L 79.900

D/GENERATION

Oggi, 26 giugno 2021: L'inimmaginabile è avvenuto. Un grave incidente al laboratorio di armi biologiche Genoq con sede a Singapore ha portato alla perdita di controllo dell'intero centro, con gli scienziati che vi lavoravano, tenuti in ostaggio dalle loro stesse creazioni. Mutanti di prima, seconda e terza generazione controllano l'intero fabbricato minacciando la vita di chiunque si trovi al suo interno.

La situazione è già di per sé abbastanza preoccupante, ma con l'ultimo prototipo di arma, creata dalla società che gestiva il centro, - appartenente alla quarta generazione, o "Generazione D" che è in grado di cambiare forma e aspetto, la vita dell'intera umanità è in pericolo.

La cosa sembra grave! Beh, si sa che quando la cara vecchia terra, e con essa l'umanità, è in questo genere di pericoli c'è un solo modo per risolverli. Esatto! Un eroe solitario. In questo caso le speranze dell'umanità sono legate al "Pony Express" più lento e svogliato del mondo, che è stato incaricato di consegnare un pacchetto anonimo a uno dei maggiori dottori del centro Genoq. In seguito a questa necessità il "Pony", usando l'unico mezzo di trasporto possibile: un Jetpack, arriva sul tetto del laboratorio e vi entra alla ricerca del destinatario del pacco, e trova invece, un mondo di terrore...

Naturalmente, avrete già sentito una storia simile a questa, in una maniera o nell'altra. Tragicamente inadatto al compito, Pinco Panco combatte contro avversari tanto agguerriti quanto mortali e in situazioni disperate ma, almeno la maggior parte delle volte, riesce a cavarsela. Anche se la trama di *D/Generation* è perlomeno vecchia quanto le Alpi, il gioco è circondato da un'atmosfera e da una sensazione di coinvolgimento che nessuno s'aspetterebbe di trovare. Non è particolarmente complesso o di grande profondità - è semplicemente un'avventura arcade che pone le sue basi sul genere rompicapo in cui destrezza, velocità e riflessi pronti si rivelano indispensabili.

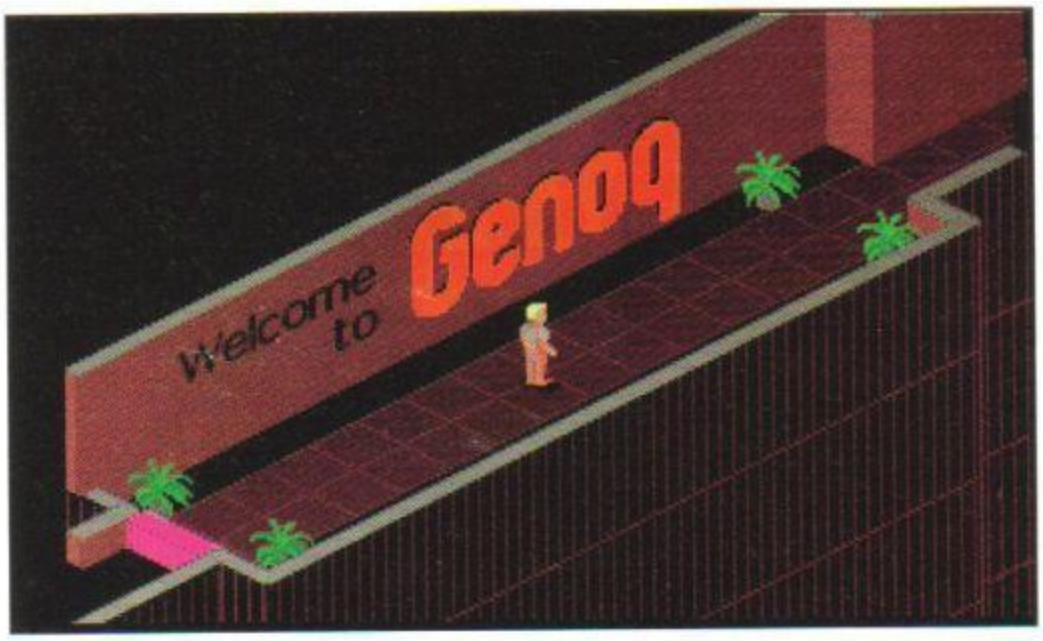
Il Centro Genoq viene presentato come un tipico labirinto composto da stanze singole in prospettiva isometrica, divise in piccoli gruppi che formano i vari piani (o livelli se preferite) - si inizia dall'ottantesimo piano nel tentativo di aprirsi la strada verso il basso.

Anche se il manuale fornisce alcuni elementi che illustrano la trama, la grande maggioranza di essa - cosa ha provocato l'incidente, cosa sta esattamente accadendo e così via, rimane fondamentalmente un mistero. I particolari mancanti vengono portati alla luce dai personaggi controllati dal computer che il giocatore incontra con il procedere del gioco. Il primo dei quali è lo sfortunato usciere del Centro che sta per essere strapazzato da un eccitato robot della sicurezza quando il giocatore entra per la prima volta nel palazzo. Mandando il robot all'altro mondo è possibile salvare l'usciere, che racconterà la grande importanza del pacchetto in possesso del giocatore e di quanto il misterioso dottor Derrida lo stia cercando. Da questo punto in poi sta al giocatore ritrovare il dottore, porre fine alla bio-tirrannia che s'è venuta a creare e arrivare a capo del mistero.

Anche se ogni livello del Centro Genoq è strutturato come una singola area, con numerosi schermi interconnessi tra loro secondo lo stile "mappa", ogni schermo assomiglia a un singolo gioco indipendente, che presenta i propri rompicapi e le proprie sfide dinamiche. In ognuno degli schermi l'obiettivo finale non è altro che entrare in una porta e uscire dall'altra, raccogliendo ogni oggetto utile e recuperando gli ostaggi lungo la strada, tenendo però presente che il sofisticato sistema di sicurezza del palazzo e le poco amichevoli bio-armi sono lì per fare in modo che una cosa così semplice diventi il più difficile possibile. Senza armi e senza esperienza, le risorse iniziali del giocatore sono poche e lontane dalle sue possibilità, specialmente considerando la ferocia e l'efficienza dei suoi avversari. Il personaggio/giocatore può muoversi in otto direzioni all'interno dell'ambiente in 3D che caratterizza il gioco, senza la possibilità di saltare, abbassarsi o,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il primo corridoio dopo l'arrivo sul grattacielo. Tra poco dovrete superare sbarramenti elettrici, trovare chiavi e salvare gli scienziati del laboratorio.

quanto meno evitare gli attacchi alieni, se non dandosela a gambe levate, naturalmente. Grazie al cielo, c'è un'arma al laser vicino al punto di partenza, e una serie di granate poco più avanti, che aumentano le possibilità di sopravvivenza del giocatore.

L'uso delle armi e la violenza risolve solo in piccola parte il problema di avanzare nel gioco, e almeno il 75% delle volte, il pensare velocemente e dita agili sul joystick sono la sola cosa che permettono di cavarsela. Il sistema di sicurezza della base è impazzito, d'accordo, ma continua a essere più efficiente e mortale che mai. I pericoli spaziano da pannelli elettrificati, posti sul pavimento, che si accendono e si spengono, seguendo una frequenza ben definita, a torrette semoventi che sembrano tubi idraulici che spuntano dal terreno. Queste ultime, essendo in grado di ruotare per 360° gradi, non possono sparare se non nella direzione ove è puntato il loro "occhio" - insomma, basta seguire la loro rotazione girando in circolo, per far sì che non riescano mai a "vedervi".

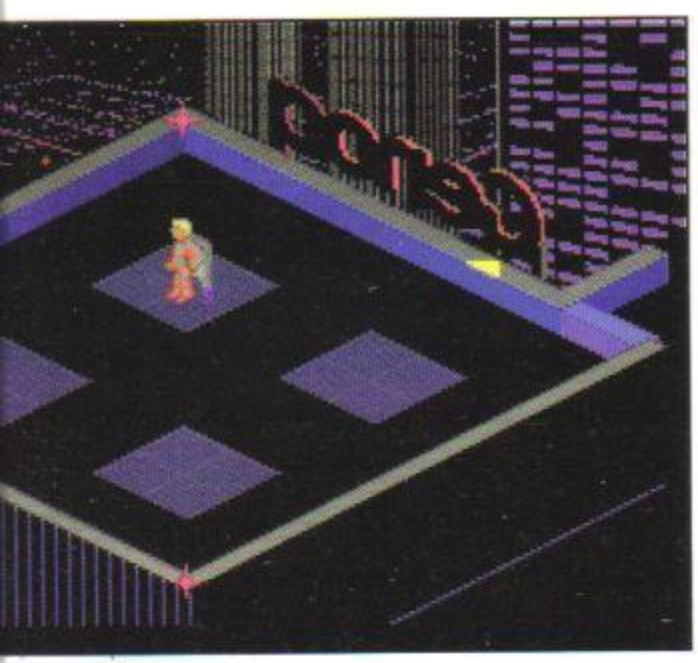
Ben più pericolose di questi cattivoni automatizzati, sono le bio-armi. Fuoriuscendo dal pavimento queste pericolose creature si presentano sotto le forme più svariate per impedire il progredire del giocatore. Inizialmente il loro aspetto è simile a delle grosse palle rosse che rimbalzano, arrivando poi a trasformarsi in grossi cilindri blu, ma l'effetto che provocano è sempre lo stesso. Ciò che rende estremamente pericolose queste creature è che tendono ad avvicinarsi al giocatore non appena questi entra nel loro campo visivo "nascondendosi" dietro a un invisibile mantello che le rende ancor più difficili da scorgere. Un solo colpo di laser le rispedisce da dove sono venute, ma questo non impedisce loro di continuare a ritornare - il solo modo è distruggere il generatore camminandoci sopra. Con l'avanzare del gioco i neo-geni (le bio-armi) diventano ancora più potenti, e, come il T1000 di Terminator 2, sono in grado di assumere la forma di qualsiasi oggetto inanimato o di qualunque essere vivente. Davvero una brutta esperienza.

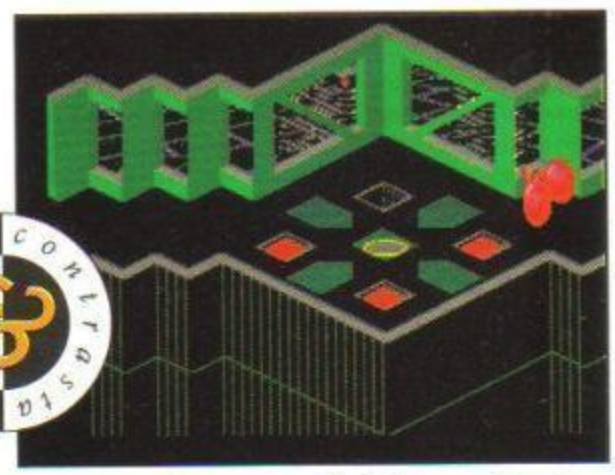
Finché i nemici del sistema di auto difesa non possono essere eliminati con le armi, esiste un'alternativa per evitare di essere messi fuori gioco troppo rapidamente, che consiste nel disattivare gli interruttori che permettono al sistema stesso di funzionare, interruttori che sono reperibili in quasi ogni stanza. Alcune stanze ne hanno più di altre, e non c'è modo per capire a cosa un interruttore servirà se non pigiandolo. Il loro utilizzo più comune è quello di aprire o chiudere le porte,permettendo così l'accesso alla stanza successiva, oltre a dis/attivare i droidi presenti in una determinata locazione. Mentre il giocatore progredisce superando i vari piani, la funzione degli interruttori diviene più complessa. Alcuni possono attivare più di un sistema - per esempio un interruttore adibito ad aprire una porta di importanza vitale può farne chiudere un'altra di uguale necessità, oppure attivare un droide che si trova nella stanza stessa. Continuando a progredire, certi interruttori vengono addirittura protetti da combinazioni che possono essere aperte solo utilizzando una chiave che si trova da qualche parte nel corso del livello.

Questo semplice aspetto del gioco è amplificato dall'uso intelligente che il giocatore deve fare delle proprie armi, poiché queste non possono essere semplicemente usate come la miglior soluzione per spazzar via i nemici, hanno altri scopi ben particolari. Poiché sparando con una pistola laser il colpo non si ferma dopo aver colpito un muro ma si muove a seconda dell'angolazione con cui si è sparato allo stesso, può capitare che facendo fuoco nel punto giusto e dalla giusta posizione di colpire un neo-gene che ancora non è stato "attivato" dalla nostra presenza, oppure di colpire un interruttore altrimenti irraggiungibile. Non è esattamente come *Tetris*, ma qualcosa in comune con *Deflektor* lo ha sicuramente.

Il gioco presenta anche un leggero aspetto che richiama all'avventura e al mistero, in base alle scoperte che il giocatore può fare in quasi tutte le stanze. In genere c'è sempre qualcuno da troyare nascosto dietro un tavolo o un armadio presente nella stanza, e una volta che il giocatore gli si avvicina esiste la possibilità di iniziare una conversazione che può portare a conoscenza di particolari importanti. Il giocatore può condurre il colloquio in maniera limitata, scegliendo cioè delle frasi da un menu una volta che è il suo turno di parlare e, in ogni caso le informazioni sono sempre limitate. Una volta che si arriva ad aver avuto abboccamenti con più persone, i pezzi del "puzzle" si ricompongono. Quando il giocatore ha finito di parlare con il suo interlocutore, c'è la necessità di condurlo fuori dalla stanza, salvandolo dal sistema di sicurezza automatico e dalle bio-armi, facendo in modo che esca dall'uscita contrassegnata da una freccia rossa. Vengono assegnati dei punti per ogni ostaggio che viene tratto in salvo fuori dal palazzo.

La fine di ogni livello viene raggiunta quando il giocatore arriva in una stanza in cui un grosso tubo pende dal soffitto. Camminando sotto di esso si viene ▶59





Per essere onesti non ci sono molti prodotti che possano essere paragonati a D/Generation, i programmi isometrici tridimensionali si contano sulle dita di una mano. Il gioco migliore di questo tipo, fino ad ora, è stata l'ottima avventura subacquea della Electronic Zoo: Treasure Trap. Il gioco combinava azione arcade con puzzle, similarmente a D/Generation e offriva, senza dubbio, una sfida avvincente e duratura, ma molti giocatori potevano trovare il movimento lento dei personaggi e la difficoltà dei puzzle un ostacolo insormontabile per la loro pazienza. La velocità di D/Generation, invece, ne fa l'aquisto ideale per chi ama questo tipo di giochi. Tutto qui.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW AMIGA ACTION REPLAY MK III

LA MIGLIORE CARTUCCIA AL MONDO DI FREEZER UTILITY!

ADESSO ANCORA PIÙ COMPLETA E POTENTE CON 256 K DI SISTEMA OPERATIVO - VI DA' ANCORA DI PIÙ - MEGA NOVITÀ MONDIALE IN ASSOLUTO

BLOCCAGGIO E REGISTRAZIONE SU DISCO DEL PROGRAMMA IN MEMORIA
Tramite un particolare compattatore è possibile riportare su disco fino a tre programmi. L'Action Replay permette adesso di salvare i programmi direttamente in formato Amiga-Dos. La possibilità di caricare il programma, anche senza la cartuccia, rende possibile il passaggio del file anche su Hard Disk. Funzionante con un massimo di 2MB di Ram ed anche con 1MB di Chip Ram (Fat e Big Agnus).

NUOVO POTENTISSIMO TRAINER-MODE
Rispetto alla precedente versione è adesso disponibile il Deep-Trainer, con più vite, munizioni ed energia che vi permetterà di superare i livelli più difficili di un gioco. Con estrema facilità potrete aumentare le vite disponibili o addirittura renderle infinite. Il tutto non necessita la conoscenza di programmazione. Facile da utilizzare.

NUOVO BURSTNIBBLER
Questo velocissimo copiatore che è integrato nella cartuccia e vi permette, tramite un semplice comando di eseguire una copia di un disco in breve tempo e quindi non dovrete più aspettare per caricare una programma copiatore.

UNO SPRITE EDITOR ANCORA MIGLIORE
Il "Full Sprite Editor" permette di vedere tutto lo Sprite e di modificarlo a volontà.

NUOVO SISTEMA PAL O NTSC
Permette di utilizzare tutti i programmi in modo NTSC (come ad esempio programmi provenienti dall'Amierica in versione PAL). Funziona solo con il nuovo Chip Agnus.

NUOVO VIRUS DETECTOR
Ottimo virus detector/killer. Protegge i vostri programmi. Trova ed elimina tutti i tipi di virus fino ad ora conosciuti.

CATTURA IMMAGINI E SUONI SALVANDOLI SU DISCO
Immagini e suoni possono essere salvati su disco. Salvataggio del file in modo IFF per utilizzarli con la maggior parte dei programmi grafici e musicali.

ANCORA PIU COMANDI NELLA CLI DELLA ACTION REPLAY MKIII

MODO RALLENTY!!!
Adesso potrete rallentare l'esecuzione di programmi fino al 20% di velocità. Ideale per giochi o programmi difficili da seguire.

NUOVO JOYSTICK HANDLER
Permette all'utente di usare il Joystick anzichè la tastiera. Molto utile per immissioni di dati per la programmazione.

RIPRESA DI UN PROGRAMMA BLOCCATO IN PRECEDENZA
La semplice pressione del tasto permette di riprendere il gioco dove lo avete lasciato (potete in questo modo prendervi un caffè tra un livello e l'altro del gioco).

SUPPORTO DELLA RAM ULTERIORMENTE MIGLIORATO
I comandi della MKIII lavorano meglio con la maggior parte delle espansioni di memoria RAM.

NUOVO INDICATORE DELLO STATO DI AMIGA
Tramite la pressione di un tasto avrete la possibilità di avere lo stato del vostro Amiga in quel momento (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Drive, HardDisk ecc).

NUOVO SETMAP
Permette di editare a piacere la composizione (Keymap) della tastiera con possibilità di salvataggio e ricaricamento.

BOOTSELECTOR
Potrete selezionare qualsiasi dispositivo (df0, df1, dh0, ecc) da cui far partire i vostri programmi. Compatibile con quasi tutto il software.

POTENTE EDITOR DI IMMAGINI
Adesso potrete cercare dalla memoria tutte le immagini e modificarle. Mette a disposizione più di 50 comandi per fare le modifiche da voi desiderate. Vi è presento un "Overlay Menu" che vi darà tutte le informazioni necessarie per il vostro lavoro. Nessun altro prodotto vi dà la possibilità di elaborare un'immagine catturata.

NUOVO NUOVO SUPPORTO STAMPA
Include nuovi comandi per la gestione diretta della stampante.

MUSIC SOUND TRACKER
Con il Music Sound Tracker potrete catturare tutti i pezzi musicali di giochi, programmi, demo ecc. e salvarli su disco. I dati salvati nei formati convenzionali sono compatibili con la maggior parte dei programmi musicali presenti sul mercato.

NUOVO FILE REQUESTER
Se omettete il nome di un file in un comando vi apparirà una finestra di dialogo.

NUOVO JOY MANAGER
Con questa utility potrete dare al vostro Joystick la possibilità del fuoco automatico fino al 100%. La regolazione è effettuata sul Joy 1 e Joy 2 separatamente.

DISKCODER
Con il nuovo Diskcoder potrete ora dare una parola chiave (codice segreto) al vostro disco in modo da non essere utilizzato da nessun'altra persona. I dischi con codice potranno essere caricati solo con il giusto codice d'accesso. Una soluzione per la sicurezza dei vostri dati.

STAR MENU
Action Replay vi dà la possibilità di selezionare a vostro piacere i colori di sfondo e dei caratteri. Di semplice utilizzo.

DISK MONITOR
Potente Disk Monitor. Mostra con estrema semplicità i contenuti del disco byte per byte. Tutte le possibilità di manipolazione e salvataggio sono disponibili in questa utility.

COMANDI DEBUGGER MIGLIORATI
Ad esempio: Mem Watch Points e Trace.

COMANDI DOS
Potrete richiamare in qualsiasi momento Dos come Format, Copy, Device, ecc.

DISK COPY
Il Disk Copy parte alla semplice pressione di un tasto. Molto più veloce del normale Dos Copy del Workbench.

E ANCORA MOLTI ALTRI COMANDI IN LINGUAGGIO MACCHINA DEL FREEZER/MONITOR

Vers. per A 500	£	149.000
Vers. per A 2000	£	169.000

Adesso con display ad 80 colonne e scrolling bidirezionale - Completo Assemblatore/Disassemblatore M68000 - Completo editor di immagini - Carica/salva blocchi - Scrive "Stringhe" in memoria - Salto ad un preciso indirizzo - Mostra Ram come testo - Mostra immagine freezato - Suona il sample residente - Mostra ed edita tutti i registri e Flags della CPU - Calcolatrice - Help di linea - Custom Chip Editor vi permette di modificare tutti i registri, anche quelli che possono essere solo scritti.

Note Pad - Stato del disco, mostra traccia attuale, sincronizzatore ecc. - Utilizzo dinamico del Breakpoint - Mostra memoria in Hex, ASCII, Assembler, decimale - Copper Assembler/Disassembler

"CLONE MACHINE" A SOLE £ 79.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotato di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dei dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessito di saldature) quindi di semplicissima installazione.
Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali.
(Riproduce esclusivamente programmi originali, per copie di sicurezza ed uso strattamente personale!!!) È in grado di copiare anche i più impossibili come "Dragon's Lair". Gratuita qualsiasi prova! Non potete non avere questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano.

NEWEL® srl

UNICA SEDE IN ITALIA

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Tel. negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

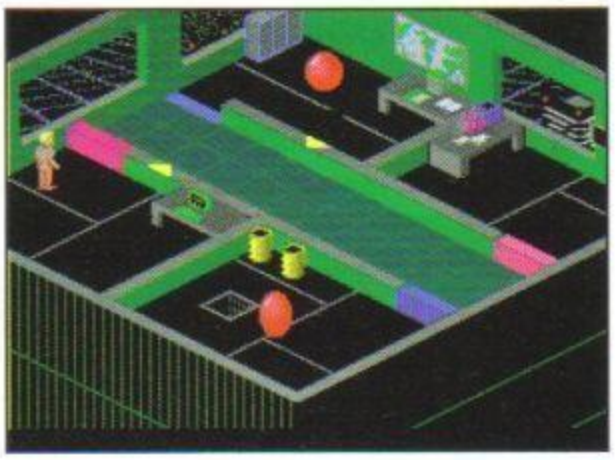
ORDINA SUBITO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

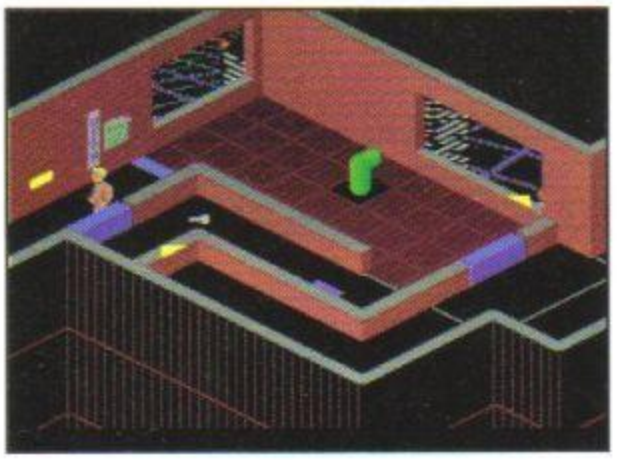
Versione PC

Graficamente, *D/Generation* è di un'efficacia sorprendente, considerando la semplicità degli sprite e dei fondali. I colori che vengono usati fanno sembrare la versione VGA più vicina alla EGA, ma questa fa il suo lavoro nonostante tutto. La semplice natura del gioco fa sì il programma giri bene su ogni formato, ma il mancato supporto di una qual si voglia scheda sonora è davvero un peccato.



Versione Amiga

Non c'è ancora nessuna conferma, ma sembra che ci siano buone possibilità che il gioco raggiunga gli scaffali molto presto, probabilmente non più in là della fine dell'anno.

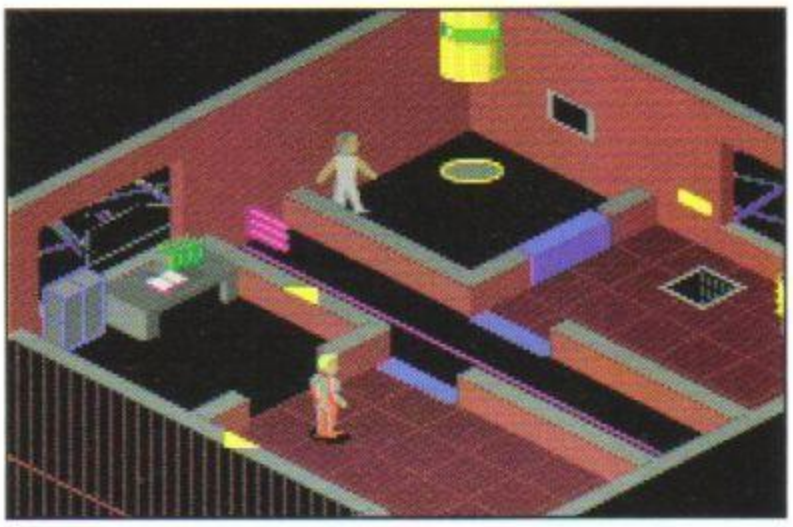


"risucchiati" verso il piano successivo - e verso un nuovo punto di partenza. Inizialmente il gioco sembra troppo difficile, penalizzando il giocatore oltre misura per ogni stupido errore. Per fortuna, sono disponibili un discreto numero di vite, e si viene avvisati quando questo ammontare inizia ad avvicinarsi alla fine. Un altro errore e si viene rispediti all'inizio del livello, che a volte può essere ben un punto ben lontano del gioco, poiché alcune volte le mappe sanno essere davvero grandi, e disegnate in maniera che il giocatore debba seguire il percorso più lungo e tortuoso per raggiungere certi oggetti o personaggi nel giusto ordine prima di poter raggiungere la fine.

In definitiva, *D/Generation* è un gioco di vecchio stile, che richiama i classici rompicapo isometrici visti sui vecchi 8-bit come *Knight Lore* e *Dexter*. Presenta un punto di vista e un genere che difficilmente viene accettato dalle macchine dell'ultima, scusate l'accostamento, generazione, e in un recente passato, sforzi come *Voodoo Nightmare* e *Treasure Trap*, benché fossero carini, non hanno colpito nel segno. *D/Generation* è ben più giocabile e divertente dei giochi di cui sopra poiché gli sviluppatori hanno saputo usare la presentazione isometrica nella sua maniera migliore. A differenza di altri giochi in prospettiva isometrica, *D/Generation* non si lega a un particolare stile di gioco. C'è un piacevole mix di rompicapo e azione dinamica, con la necessità di saper agilmente controllare il personaggio principale in ogni momento. I rompicapi, in primo luogo, sono stati disegnati in maniera da richiedere una buona dose di materia grigia per poter essere risolti, poi, diventa necessaria una buona capacità di risolvere azioni arcade per proseguire. Le persone che girano immediatamente pagina non appena leggono la parola "rompicapo" non dovrebbero preoccuparsi - non c'è nulla di ciò che realmente non sopportano dei rompicapi in questo gioco. La difficoltà del gioco non dipende dalla impossibilità del risolvere i problemi, ma dalla quantità di questi ultimi.

L'ambiente di gioco è stato ben disegnato, in maniera che schermate di gioco in realtà piccole sembrino spaziose e piene di mistero. La storia e lo stile grafico che l'accompagna aggiunge molto all'atmosfera e conduce per mano il giocatore per avanzare verso nuove sorprese. Ma, anche se tutto sembra essere strutturato nella maniera migliore, un problema c'è: il controllo del personaggio. Se non potete permettervi il "lusso" di un joystick, è probabile che troverete il controllo da tastierino numerico eccessivamente ostico, frustrante e, a volte, letale per il personaggio lasciato a sé stesso in situazioni più che pericolose mentre al giocatore tocca ricordarsi quale tasto deve pigiare per muoverlo nella giusta direzione. Esiste una combinazione di tasti alternativa, ma non migliora le cose, e solo chi ha studiato piano per una decina d'anni saprà cavarsela al meglio. In un gioco del genere, una selezione dei tasti ridefinibile non è un opzione ma, praticamente, una necessità, i programmatori però non hanno pensato di inserirla nel programma. Bisognerebbe chiedergli il perché.

Per quanto possa essere irritante, non me la sento di distogliere la vostra attenzione da *D/Generation* in modo particolare se ultimamente avete avuto poco tempo per giocare e avete finalmente del tempo a disposizione. Insomma, il gioco è uno dei migliori in prospettiva isometrica che abbia mai visto, e dovrebbe essere una gioia per i possessori di PC che si sono stancati di cimentarsi in simulazioni e giochi d'avventura e desiderano dedicarsi a qualcosa di diverso.



PROVE SU SCHERMO

K VOTO

Grande combinazione di elementi arcade e rompicapo

Grafica colorata che ricrea la giusta atmosfera

Deboli effetti sonori

900 PC

G	GI	A	FK
8	7	2	8

Nonostante si tratti di un gioco dagli aspetti molteplici, la sua presentazione user-friendly e il suo stile di gioco di facile accessibilità, fanno di *D-Generation* un titolo di facile apprendimento che potrete giocare dopo pochi minuti senza bisogno di leggere le istruzioni. L'unico difetto che si può imputare al gioco è rappresentato dai controlli poco maneggevoli che a volte possono diventare davvero frustranti. La difficoltà è stata bilanciata con cura grazie a nuovi nemici e schemi di gioco che fanno la loro comparsa ad ogni nuovo schermo. Si tratta in definitiva di un ottimo programma, nonostante i suoi difetti, dal quale ricaverete parecchi mesi di divertimento e che non possiamo fare a meno di consigliarvi.

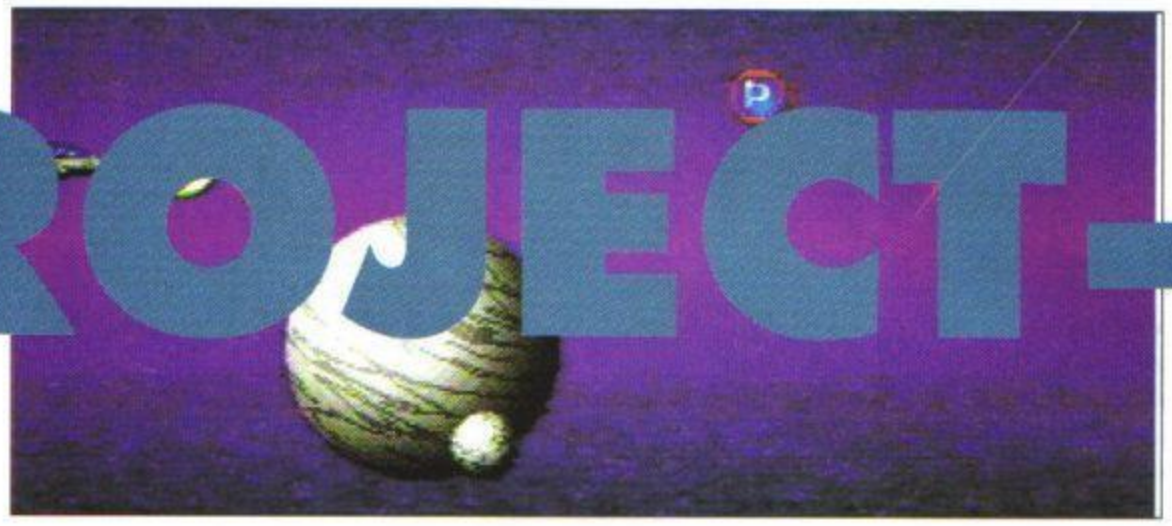
D/GENERATION

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Genere Sparatutto
Casa Team17
Sviluppatore Interno
Prezzo L.49000

PROJECT-X

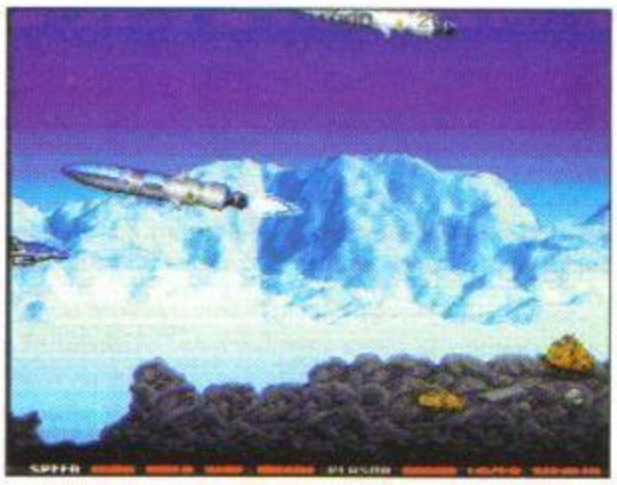


Latte, latte, latte. Mentre qualcuno massacrava i primi alieni digitali di *Space Invaders*, io bevevo latte e mangiavo minestrine coi formaggini. Facendo due rapidi calcoli

si deduce che ovviamente deve esserci qualche connessione tra l'ampliarsi dei miei orizzonti alimentari ed il miglioramento qualitativo degli shoot'em up. Se per caso un giorno dovessi diventare vegetariano ho paura che tutte le software house faranno uscire degli spara e fuggi raffinati quanto *Space Invaders*.

Se questa mia teoria è giusta, la Team17 deve per lo meno rimborsarmi le spese per gli esperimenti alimentari effettuati a Vienna poco tempo fa, esperimenti senza dubbio assai azzardati, a giudicare dalla qualità del programma qui recensito. Eh già, *Project-X* è una sciccheria di gioco, dal nome banale quanto volete, dalla trama immancabilmente scontata, ma dalle prestazioni davvero invidiabili.

In termini pratici, *Project-X* è uno shoot'em up come già ne abbiamo visti a tonnellate e quindi non vincerà premi per l'originalità, ma probabilmente è quanto di più vicino c'è ad una console per quanto concerne gli spara e svicola sull'Amiga. Il gioco é caratterizzato da un livello tecnico di programmazione semplicemente sbalorditivo ed evidentemente quelli della Team 17 hanno un cuore oltre che un cervello, a giudicare dalla cura posta nel settaggio dei (due) livelli di difficoltà. Questo programma è così impregnato di giocabilità che potreste pucciarci i croissant e possiede senza dubbio quel senso di"pulizia" e raffinatezza già proprio di *Alien Breed*, il precedente gioco della Team 17. Tra l'altro il gioco include una sezione bonus dallo scrolling assurdamente veloce, tanto per farvi capire che i programmatori sono bravi sul serio e non hanno azzeccato le routine di due giochi per virtù della dea bendata.



Sarà meglio raccogliere quel Power Up per migliorare il Plasma Gun!

Ad occhio e croce la storia è sempre la stessa (anche il manuale lo ammette), ci siete voi, ci sono gli alieni, basta guardare fuori dalla cabina e vi accorgerete che c'è anche il parallasse. Comunque, se non aveste notato la presenza di un pulsantino rosso sulla cloche di comando del velivolo, avreste anche potuto non realizzare che il vostro obiettivo era distruggere quelle schifezze volanti che vi apparivano di fronte (da destra per chi assiste). Oltre ad avere come una sensazione di deja vu, il fatto che il vostro laser sia scarsino vi mette un po' a disagio.

Ovviamente, basta accoppare un paio di chili di alieni per far materializzare dei power up, i cui effetti sono descritti nel box "Viva la vita". Ad ogni modo, la vostra navetta sopporta tranquillamente solo un certo numero di potenziamenti, ed un sovraccarico si tradurrà in un controllo poco agevole. Si può rimediare raccogliendo degli speed-up oppure scegliendo, prima di giocare, la nave più capiente (ma più lenta) tra le tre disponibili; la soluzione migliore rimane, comunque, quella di selezionare le armi giuste al momento giusto.

Non c'è molto altro da dire se non che l'armamento progressivo si basa sul numero di power up raccolti (quando ne beccate uno un' icona alla base dello schermo si illumina. Se non la selezionate, il prossimo powerup che raccoglierete farà illuminare l'icona successiva e così via), e che ogni

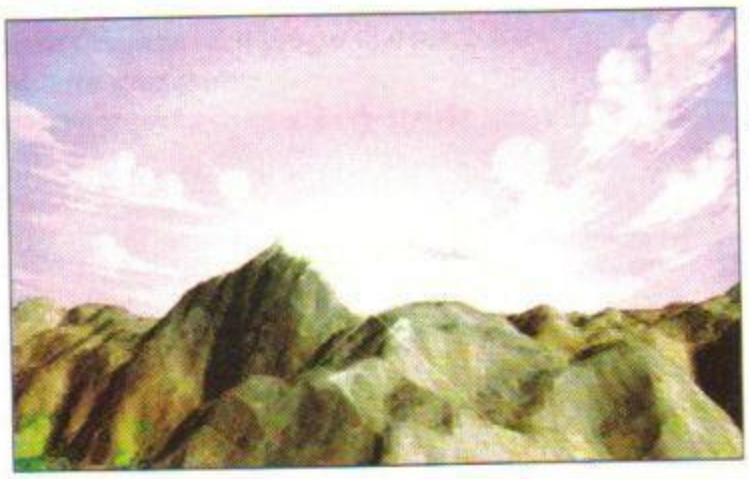
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

arma possiede varie intensità. Un tocco di classe è rappresentato dal fatto che le armi più micidiali, tipo laser o magma, assorbono più energia dalla nave di quanto non facciano le altre, e quindi, quando usate ad es. i laser, i sideshot non spareranno (oppure lancerete due missili invece di tre). Naturalmente se selezionate lo sparo singolo a basso consumo tutte le armi funzioneranno regolarmente. Ultima opzione, ma non per questo meno importante, dal menu potrete selezionare o meno l'autofuoco.

Se decidete di NON usufruirne sarete"ricompensati" dalla disponibilità di un'arma "beam" devastante, un po' alla Katakis (ironico. NdR), per intenderci. Senza dubbio una opzione che manifesta un minimo di buon gusto...

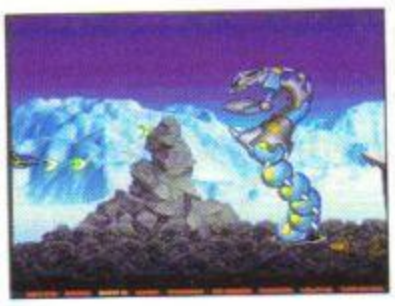
Tiziano Toniutti



Confronta

Agony **della Psygnosis è recensito da qualche parte in questo numero, ma dato che anche *Project-X* fa parte del lotto recensioni di Maggio, non si può operare un confronto perché il Kappavoto parla da solo. Il paragone si può fare con *Xenon 2 Megablast*, uscito circa tre anni fa ma comunque sempre valido. Beh, *Project-X* stravince, ma era naturale. Nonostante Megablast sia un grandissimo programma, riesce a superare *Project-X* solo in eleganza ed innovazione (ricordate l'inversione di marcia?). Le armi sono stupende in entrambi i programmi ed il sonoro è forse superiore in *Xenon*, ma la giocabilità fluidissima di *Project-X* supera di ottantasette spanne quella del titolo dei Bitmap**

Questo serpentone è un osso duro, ma con le armi giuste andrà in pezzi. Più grossi sono e più rumore fanno quando cadono.



(sopra) Siamo stati colpiti, fortunatamente non dovremo ricominciare con le armi di partenza. (dx) Ecco un altro serpentone, bisogna ammettere che i ragazzi della Team 17 hanno fatto proprio un bel lavoro con la grafica di *Project X*.

Viva la vita

Avere un arsenale come quello della nave di *Project-X* installato sul mio Ape 50 mi aiuterebbe non poco nei momenti di traffico. Segue descrizione dettagliata dei vari trinciapolli cyberpunk.
Mitragliatrice: l'arma standard. All'inizio è moscia da morire, ma con un paio di power up le cose migliorano.
Laser laterali: Sparano contemporaneamente sui versanti alto-basso. Praticamente indispensabili ed assolutamente da potenziare.
Plasma: l'arma con più gradi di potenza. Per i primi due livelli potete farne a meno, poi è quasi d'obbligo in alcuni punti.
Magma: Ullapeppa, devastante. Incarnano la definizione di blastaggio ed è da decerebrati non usarlo contro i Boss dei livelli avanzati.
Laser: a parte la bellezza, la potenza incredibile ed il consumo altrettanto folle, quest'arma non ha nulla di speciale.

Versione Amiga

Un mega obbligatorio, grafica Overscan a trentadue, diconsi trentadue, colori, 50 frame per secondo, più di venti livelli di parallasse nel livello bonus, uso spropositato di sintesi vocale e spremitura completa del chip sonoro per ottenere due soundtrack (una "classica" e l'altra tendente al techno), effetti speciali in più per gli Amiga dell'ultima generazione (quelli dotati di Fatter Agnus). Questi i dati tecnici di *Project-X*, ma quello che le fredde cifre non comunicano è l'immensa giocabilità del programma. C'è qualche bug occasionale (una volta, dopo aver selezionata la speedup la fiammella del motore è rimasta bloccata in mezzo allo schermo) ma non ciò non interferisce affatto con l'azione. La grafica è, in caso non si discernesse dalle foto, assolutamente allucinante ed i 50 frame per secondo ci sono davvero tutti. Le esplosioni sono magnifiche e tutto il gioco, presentazione compresa, si attesta su livelli elevatissimi. La gestione del drive è un po' lenta ma in compenso i cambi di disco sono ridotti al minimo. Chi è in procinto di acquistare un'espansione, si procuri quest'ultima dopo aver provato a caricare *Project-X* con mezzo mega. Risatina a denti stretti assicurata.

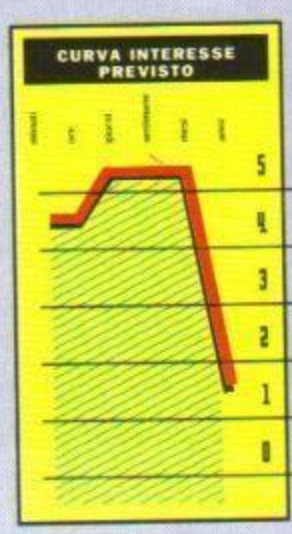
K VOTO

- Grafica fantastica
- Giocabilità spaziale
- Incredibili livelli in parallasse.
- Ondate di nemici ripetitive

921 AMIGA

G	GI	A	FK
10	8	8	2

È probabilmente quanto di meglio esista sull'Amiga per distruggervi le falangi. Il problema non si pone se usate l'autofire, ma in questo caso le diottrie aumenteranno proporzionalmente al vostro punteggio: la cosa bella di *Project-X* è che oltre ad essere tecnicamente lo Zenith degli shoot'em up, è dannatamente bello da giocare. Infatti anche se perdete una vita il programma non vi resetta l'arsenale e quindi vi dà un minimo di possibilità di ricostruirvi un armamento potente. Una cosa che non va in *Project-X* è però il ripetersi di alcune ondate di attacco e la banalità di queste ultime. A lungo andare qualcuno potrebbe stufarsi di affrontare formazioni già battute in precedenza, ma probabilmente tutto ciò serve a far apparire un po' di power up. Ho trovato *Project-X* uno spara e fuggi rilassante, poiché gli alieni sparano relativamente poco. Questo non smorza la sfida che il gioco offre perché la sensazione di panico è data dalla velocità degli alieni stessi. Al contrario di altri blastatutto, in *Project-X* si ha la sensazione di essere veramente in controllo della situazione, ed è difficile che moriate perché il gioco è particolarmente "bastardo" in certi punti. Ottimo prodotto, sicuramente un nuovo K-Parametro.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Genere Gioco di Ruolo
Casa Gremlin
Sviluppatore Miachael Hart
Prezzo L. 49.900

SPACE CRUSADE

La Games Workshop è, in questo momento, una delle società leader nel mondo dei wargame e dei giochi di ruolo. Gli assi portanti della sua produzione sono due wargame ormai entrati nella storia del divertimento da tavolo: *Warhammer* (fantasy) e *Warhammer 40.000* (science-fantasy).

Si tratta di giochi incredibilmente violenti, caratterizzati da ambientazioni tetre e crepuscolari, e da una spasmodica attenzione per la veste grafica ed i dettagli. Sia l'ambientazione di *Warhammer* che quella di *Warhammer 40.000*(*40K* per i puristi) hanno fornito lo spunto per una serie di giochi di società recentemente diventati famosi anche nel nostro paese. Si tratta di *Hero Quest*, di *Star Quest* (*Space Crusade* nell'edizione originale), e delle loro espansioni, distribuiti in Italia dalla megacorporazione del giocattolo Milton Bradley.

La versione per 16-bit di *Hero Quest*, realizzata dalla Gremlin, apparve su Amiga esattamente un anno fa. Si trattava di una conversione accurata del gioco da tavolo e riscosse un discreto successo accompagnato da diverse critiche. In generale, paradossalmente, il gioco era troppo fedele all'originale per potersi dire un prodotto pienamente riuscito. Giocare da soli contro il computer era noioso e macchinoso, e anche le partite a più giocatori non riuscivano a ricreare l'atmosfera "festaiola" che caratterizza un qualunque gruppo di giocatori seduto intorno a un tavolo impegnato a fare a pezzi le pedine dei nemici a colpi di dado.

La pubblicazione di *Space Crusade* era comunque molto attesa. In primo luogo per il fascino della nuova trama del gioco - la vecchia ma sempre valida avventura dei coraggiosi marine dello spazio all'assalto dell'astronave infestata dagli alieni - e in secondo luogo perché era probabile che la Gremlin avrebbe fatto tesoro dell'esperienza acquisita con *Hero Quest*.

Anche *Space Crusade* ricrea fedelmente il gioco originale, al punto che se avete già giocato a *Star Quest* probabilmente non dovrete nemmeno leggere il libretto delle istruzioni. Il campo di gioco, diviso in riquadri, è l'interno di una gigantesca astronave abbandonata fluttuante nello spazio. Ogni giocatore (da uno a tre) controlla una squadra di cinque Space Marine - unità d'assalto d'elite protette da robuste corazze ed equipaggiate con le armi più letali tra quelle messe a disposizione dall'arsenale imperiale.

Le tre squadre di marine a disposizione.

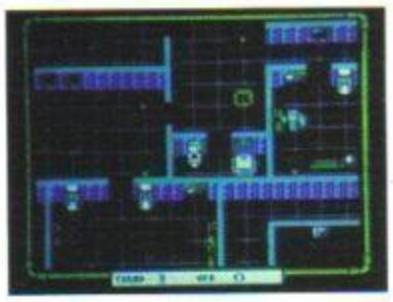
L'astronave - non ci sono premi per chi indovina - è infestata da ogni sorta di creatura alienoide. Lo scopo dei coraggiosi marine non è però sempre quello di fare piazza pulita degli avversari. Ci sono dodici differenti scenari tra i quali scegliere prima di iniziare la partita, e le missioni da compiere vanno dalla distruzione del reattore centrale dell'astronave, a missioni diversive, all'eliminazione di un comandante alieno particolarmente tosto. I marine arrivano sul luogo dell'azione a bordo di un piccolo vascello d'assalto, ed iniziano la partita ai margini del campo di gioco. L'interno dell'astronave non è sempre uguale, ma varia secondo la missione scelta. Prima dell'inizio dell'avventura i marine possono essere equipaggiati con vari tipi di armi - dai bolter (fucili mitragliatori che sparano proiettili perforanti a testata esplosiva) alle armi al plasma e alle vibrolame per il combattimento corpo a corpo. La sequenza di gioco è divisa in fasi. Prima di ogni movimento viene estratta casualmente una carta degli eventi che determina quali condizioni speciali saranno in atto durante quel turno. Le carte degli eventi includono momenti di frenesia da parte degli alieni, attacchi d'appoggio effettuati dalla nave-base dei marine, inconvenienti vari (armi scariche o inceppate, intervento delle difese automatiche dell'astronave...), intervento di unità aliene d'elite, ecc...

I marine muovono a turno, un uomo alla volta. Tranne nei casi in cui una carta degli eventi stabilisca diversamente, i marine possono muovere e sparare una volta per turno, nell'ordine che preferiscono. Altre azioni permesse sono l'utilizzo dello scanner (che rivela le posizioni degli alieni nella zona circostante, senza però mostrarne la natura), l'apertura delle porte elettroniche dell'astronave e l'impiego di equipaggiamento speciale (come le granate fumogene). La vista è dall'alto ma un' icona particolare permette di spostare la visuale in una vista isometrica 3D, già incontrata in *Hero Quest*. Molte sono le sorprese che attendono la coraggiosa fanteria dello spazio all'interno degli scafi abbandonati. Il più delle volte queste sorprese sfociano in furiosi combattimenti a colpi di armi ultratecnologiche. Ogni arma è caratterizzata da un fattore d'attacco che indica quanti dadi devono essere lanciati quando viene utilizzata contro un avversario, e di che tipo. I dadi bianchi a sei facce, riportano la cifra 0 su quattro facce, la cifra 1 sulla quinta e la cifra 2 sulla sesta. I dadi rossi (più cattivi) sono identici, ma al posto di uno 0 su una faccia riportano la cifra 3. Alla somma dei risultati ottenuti viene sottratto il valore d'armatura del ber-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

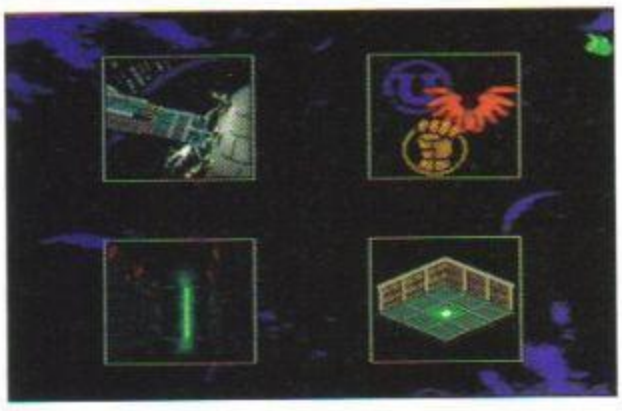
http://www.oldgamesitalia.net/

Laser Squad della Blade, era un gioco di combattimento tattico ambientato nel lontano futuro. Il giocatore comandava una squadra di fanteria d'elite in una serie di missioni di complessità crescente. Sostanzialmente era più complesso di *Space Crusade*, con un maggior numero di armi e armature tra le quali scegliere e moltissimi oggetti di equipaggiamento. Dal punto di vista grafico e sonoro era inferiore al gioco della Gremlin, ma la maggiore complessità ed il grande numero di opzioni lo rendevano un gioco più adatto agli appassionati di giochi di guerra "hard". *Space Crusade* ha il pregio di essere più immediato e graficamente gradevole.



Versione Amiga

La grafica è molto buona, e nella vista 3D ricrea molto bene il senso di claustrofobia che si prova quando marine corazzati si muovono per gli stretti corridoi di un'astronave. Il sonoro svolge discretamente il proprio ruolo, con urla e botti vari. *Space Crusade* dà il meglio di sé quando viene giocato in compagnia, ma anche le partite in solitario sono soddisfacenti, molto più di quanto accadesse in *Hero Quest*, perché avere al proprio comando una squadra di uomini invece di un personaggio singolo aiuta a sentirsi coinvolti nell'azione e ad interagire maggiormente con quanto accade sullo schermo.



La schermata delle opzioni. L'icona in basso a sinistra permette di caricare dischi aggiuntivi.

saglio. La differenza, se positiva, sono i punti ferita inflitti. I marine e gli alieni normalmente hanno un punto ferita solo. I dreadnought, robottoni alieni corazzati e cattivissimi, ne hanno quattro, mentre il sergente a capo della squadra di marine ne ha ben sei. Equipaggiamenti ed eventi particolari permettono talvolta di rilanciare i dadi se il risultato non soddisfa. Alcune armi possono attaccare più bersagli contemporaneamente se questi si trovano in una stessa area.

Più missioni possono essere collegate in una campagna completa, nella quale non mancano promozioni, ignominie ed equipaggiamento extra.

Space Crusade dà il suo meglio nella versione con più giocatori, dove tutti sparano contro tutti mentre gli alieni attaccano allegramente senza fare distinzioni. In realtà, è proprio in queste partite che lo spirito del gioco di società viene restituito intatto, mentre quando si gioca da soli contro il computer il divertimento è alquanto diluito.

Complessivamente, la Gremlin può essere soddisfatta dello splendido lavoro effettuato in questa conversione. Il gioco da tavolo è stato ricreato in ogni sua sfumatura e l'interfaccia utente, più raffinata rispetto a quella di *Hero Quest* rende il fluire della partita molto meno macchinoso. Un gioco per computer non potrà mai sostituire lo splendore dei grandi tabelloni colorati costellati di miniature e di dadi rotolanti, ma è anche giusto giudicare *Space Crusade* per quello che è: un'ottimo gioco di combattimento tattico divertente e tecnicamente ineccepibile. Non esito a raccomandarlo a tutti, soprattutto agli appassionati di *Aliens* e a chi ha già gustato sul tavolo di casa le delizie dell'universo di *Warhammer 40K*.

Vincenzo Beretta

La vista in 3D isometrico rende bene l'atmosfera claustrofobica dell'ambientazione.

La squadra avanza caura per i corridoi fiocamente illuminati...

Et le voilà, ci scappa il botto! Questa volta è andata bene.

La schermata dell'equipaggiamento. Da qui si preparano i nostri marine per la missione.

Durante la fase di movimento il computer illumina le caselle raggiungibili dal nostro marine.

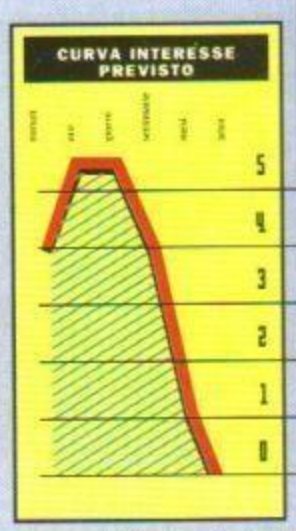
K VOTO

- Scenario classico ma sempre coinvolgente
- Semplice e colorato
- Fedelissima conversione del gioco da tavolo
- Le partite in solitario sono un po' noiose
- Dopo alcune partite diventa ripetitivo

896 AMIGA

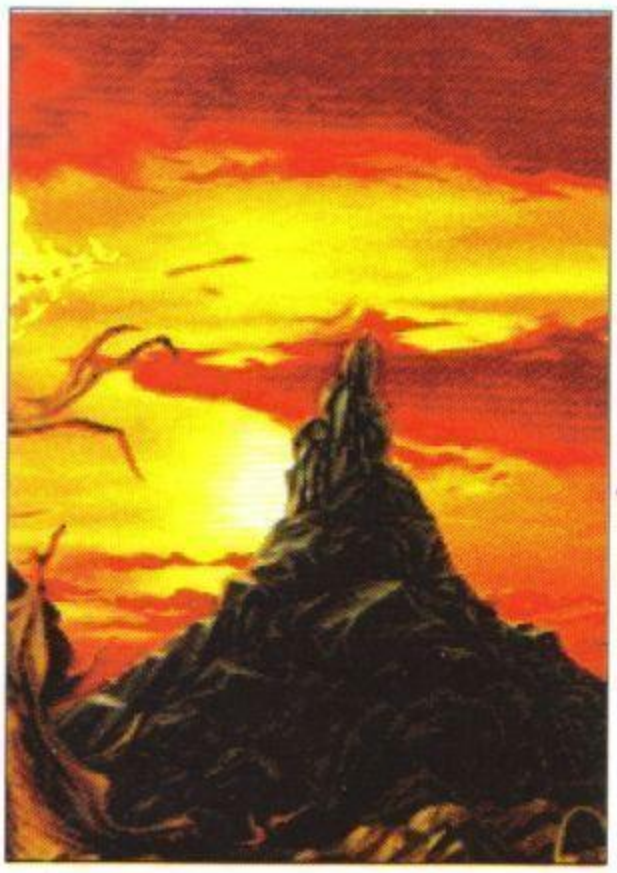
G	GI	A	FK
7	7	6	8

Space Crusade conquista subito per la bellezza della grafica e l'immediatezza dell'interfaccia utente. La difficoltà non consiste nell'imparare a giocare, ma nello sviluppare tattiche di gioco adeguate. La lotta contro gli alieni è dura ed impegnativa, e ben presto ci si accorge che i cinque marine a disposizione sono paurosamente pochi. Se la longevità vi preoccupa, rilassatevi: alla Gremlin sono già al lavoro su un disco di missioni addizionali. !



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PROVE SU SCHERMO

Genere Sparatutto
Casa Psygnosis
Sviluppatore Art & Magic
Prezzo L. 59900

AGONY

L'ormai gloriosa software house inglese sembra essersi specializzata in due generi particolari dell'universo ludico: gli adventure dinamici, a volte tendenti al picchiaduro e altre al-

tre al rompicapo, e gli shoot'em'up; i risultati hanno talora lasciato a desiderare, soprattutto quando, sull'onda del successo di un titolo, si è tentato di replicare affrettatamente e senza fantasia. Il comun denominatore di tutti i giochi, buoni e cattivi, di questo marchio è l'elevatissima qualità per quanto riguarda l'aspetto audio-visivo: l'elemento tecnico è sempre stato considerato l'ossatura attorno alla quale deve essere ideato il prodotto, anche a costo di relegare la giocabilità in secondo piano. Bisogna ammettere che questa filosofia paga, nella misura in cui non viene applicata troppo scopertamente, tanto che portò alla realizzazione di pietre miliari quali *Barbarian*, *Blood Money*, *Menace* (il primo ad utilizzare dinamicamente i 64 colori della modalità Half Bright di Amiga) e *Beast* (che portò ad un livello di eccellenza la tecnica dei fondali a movimento parallattico) per citarne solo alcuni. In questo ambito deve essere inserito uno "spara & fuggi" come *Agony*, un cocktail esplosivo di grafica e sonoro che ha saputo stupirmi per le incredibili acrobazie informatiche di Yves Grolet, il programmatore che ha permesso al team artistico di esprimersi senza limitazioni.

La storia parla di un mago, Acanthropsis, che all'apice della sf...ortuna che può colpire una persona si sveglia un mattino e sente che quello è l'ultimo giorno che gli resta da vivere ma, verso il tramonto, scopre l'oggetto di una vita di studi e ricerche: il Potere Cosmico. Qualcuno dovrà pure ereditare questa conoscenza e chi se non Alestes o Mentor, i due fedeli apprendisti, entrambi grandi esperti di magia ed egualmente degni di succedere al Maestro.

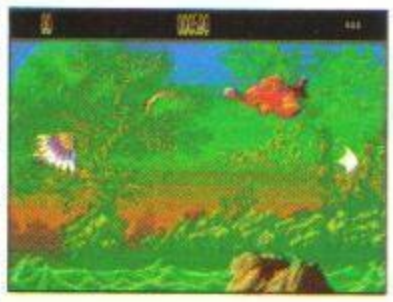
Non resta che sottoporli ad una prova che dimostri chi dei due merita il Potere e toccherà a voi aiutare Alestes, nella sua forma di gufo mistico (adesso sappiamo chi è lo iettatore), a combattere i terribili mostri che Mentor tenterà di opporvi.

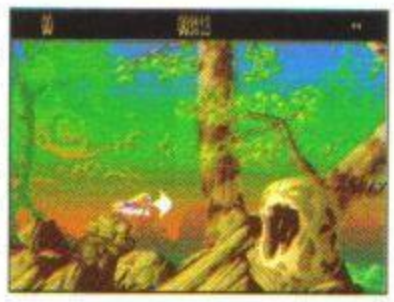
Una volta inserito il dischetto lo schermo diverrà grigio e nell'angolo in basso a destra un ideogramma vi consiglierà di collegare il vostro Amiga ad un amplificatore stereo; all'apparire della presentazione (tutte immagini rigorosamente in alta risoluzione interlacciata!) capirete il perché: l'audio è assolutamente straordinario, tanto che la musica che accompagna la schermata iniziale sulla quale scorrono i titoli, un pezzo per pianoforte, potrebbe provenire da un CD. Premendo il pulsante di fuoco il gioco inizia e viene subito visualizzata un immagine in attesa che il caricamento del livello sia completato. I livelli in totale sono sei, come sei sono le stupende schermate di attesa, dei veri e propri quadri curati nei minimi particolari, addirittura firmati, accompagnate da motivetti musicali sempre differenti; per i primi tempi vi spiacerà addirittura che la routine di caricamento sia così rapida (in rapporto alla mole di dati necessaria per ogni livello) da impedirvi di gustare appieno queste delikatessen digitali.

Poi lo stupore: al momento di manovrare il joystick si rimane impietriti di fronte allo spettacolo: Alestes, cioè il personaggio che comandate, è un gufo che ricorda molto il simbolo della Psygnosis, animato alla perfezione, con una fluidità ed una fedeltà al movimento reale dell'animale che non trova aggettivi. Che dire dei fondali, articolati su tre livelli a movimento parallattico con il più vicino statico, il secondo animato(!) ed il terzo anch'esso statico ma con sfumature di colore da far invidia alle più potenti console. Un brano più movimentato commenta l'azione che vede il personaggio muoversi verso destra, con libertà di spostarsi su tutto lo schermo mentre il paesaggio scorre a velocità costante. Premendo il tasto di fuoco per meno di mezzo secondo si spara un colpo luminoso mentre tenendolo premuto si attiva un menù che ci permette di scegliere una tra le armi magiche; inizialmente nessuna di queste è utilizzabile in quanto devono essere attivate raccogliendo delle pergamene, lasciate dai nemici, che libereranno l'icona corrispondente all'incantesimo dalla X che la copre quando non è selezionabile. Gli incantesimi hanno una durata limitata e non possono venire riutilizzati.

Abbattendo i nemici avremo anche la possibilità di raccogliere pozioni per incrementare il raggio di azione dei dardi luminosi ed un massimo di due spade, una sopra e l'altra sotto il gufo, che si riveleranno molto utili per difendersi da attacchi provenienti dall'alto e dal basso. Molti e molto vari i nemici, con il solito guardiano di fine livello, che non sono una vera minaccia fino al terzo quadro ma diventano degli ossi duri dal quarto in poi, impegnando duramente anche gli smanettoni più incalliti. Il primo livello è addirittura troppo facile da completare ma vi darà l'occasione di distrarvi osservando

La schermata introduttiva del primo livello vi lascerà a bocca aperta per la sua incredibile bellezza. Aspettate di sentire la colonna sonora! Una vera e propria marcia marziale!





Quel pallone gonfiato non durerà a lungo sotto i colpi delle nostre falci di luce. Notate la cura con cui sono realizzati i movimenti delle ali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

i particolari dell'ambiente che vi circonda come il movimento delle onde, l'accuratezza dei relitti, i colori del cielo. Nei quadri più avanzati il segreto è...non morire.

Bella scoperta vero? Il fatto è che quando si viene colpiti si perde parte dell'efficienza dello sparo ed una delle spade, se se ne possiedono, innescando in questo modo una successione di morti ingloriose.

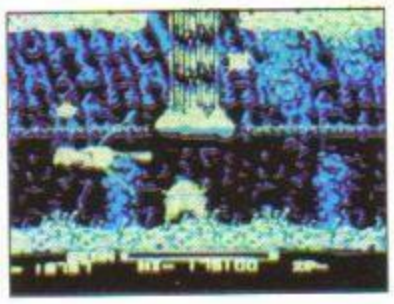
Prima di concludere vorrei spendere alcune parole riguardo alle sofisticate tecniche utilizzate in ambito grafico, per certi versi decisamente innovative. Quando si ha a disposizione un numero limitato di colori per rendere un'immagine viene utilizzata la tecnica del dithering: alternando i pixel di un colore a quelli di un altro molto simile si ottiene una sfumatura a metà tra le due tinte di partenza; in questo modo, partendo dai 4096 colori di una palette si può arrivare ad ottenerne più di 100.000, oppure è possibile aumentare il numero dei colori presenti contemporaneamente sullo schermo, come nel caso di *Agony*. A Yves Grolet questo non bastava ancora, poteva funzionare sugli oggetti in movimento che il giocatore non riesce ad osservare attentamente, l'ultimo sfondo però, quello che per effetto della parallasse resta fermo, è sempre lì, ben visibile ed esposto alla critica. A questo punto il colpo di genio: le righe di un colore e quelle dell'altro vengono scambiate ad altissima frequenza, mescolandosi perfettamente con un effetto di omogeneità estrema. Il risultato è talmente perfetto che non me ne sarei accorto se, avendo provato il programma su di un Amiga con scheda antiflickering, non avessi notato un leggero sfarfallio sull'ultimo fondale; è sufficiente mettere in pausa per vedere il vero aspetto delle sfumature e vi assicuro che la differenza è abissale.

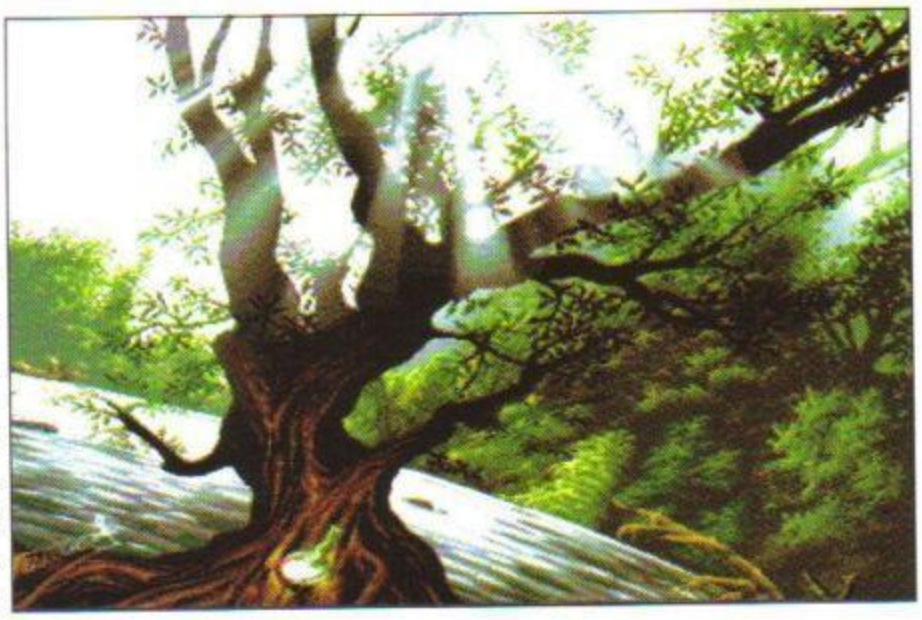
In sintesi siamo di fronte ad un piccolo capolavoro, un software a cui si può muovere solo la critica della scarsa originalità, quanto a meccanica di gioco, e forse dell'infelice scelta dei colori dei nemici che in alcuni livelli sono assolutamente mimetici, indistinguibili dallo sfondo. Se proprio non volete comprarlo, considerando che una volta terminato lo tirerete fuori dal cassetto solo per farlo vedere agli amici, almeno cercate di giocarci.

Alessandro Cattelan

Confronta & Contrasta

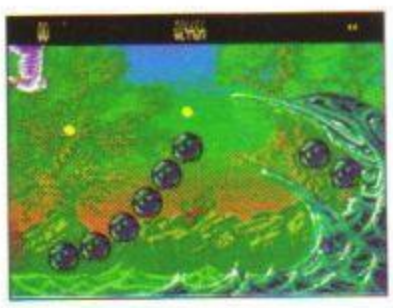
Il concorrente più diretto, può essere individuato in *R-Type 2*. Anch'esso è uno shoot 'em' up con scorrimento orizzontale con dozzine di nemici da eliminare metodicamente. Per coloro che apprezzavano il coin-op *R-Type 2* è sicuramente l'acquisto migliore, ogni parte del gioco originale è stata riprodotta perfettamente. *Agony* però è stato pensato per l'Amiga e tecnicamente è infinitamente superiore, se cercate un prodotto originale, non potete sbagliare: *Agony* è il gioco che fa per voi.





Che paesaggio idilliaco, peccato che gli emissari di Mentor stiano per rovinare tutto.

Questo drago in decomposizione è spaventoso, non si può dire che i programmatori non si siano preoccupati di creare un'atmosfera inquietante.



Quest'onda solidificata non è particolarmente dura da sconfiggere, ma è solo un assaggio di quello che vi attende dopo.

Le cascate sullo sfondo sono animate! La musica sembra tratta da un episodio di Star Trek e il tutto contribuirà a coinvolgervi fino all'inverosimile.

Il guardiano della fine del secondo livello. I suoi boomerang non saranno sufficienti a spaventare un mago coraggioso come Alestes!

Ed ecco a voi un quadro del famoso autore... Ah, no! E' soltanto la schermata di introduzione del secondo livello!

Nel terzo livello cominciano a fare la loro comparsa i primi nemici "mimetici", è un peccato dover morire senza potersi rendere conto del perché.

Versione Amiga

Dire che la macchina è stata sfruttata al massimo è veramente sminuire il lavoro di questo team eccezionale. La grafica è ai massimi livelli ed il sonoro è inarrivabile dalla maggior parte dei programmi musicali per Amiga.

Le uniche riserve derivano dalla longevità ma in questo caso faccio appello all'abusato "carpe diem", ne vale davvero la pena.

K VOTO

- Grafica eccellente
- Sonoro entusiasmante
- Scarsa longevità
- Dinamica scontata

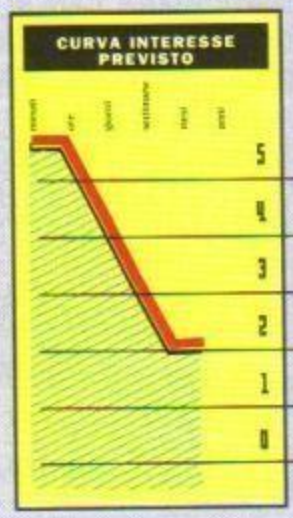
PROVE SU SCHERMO

915 AMIGA

G	OI	A	FK
9	3	10	7

Se il movimento non fosse stato solo orizzontale verso destra ma più movimentato, alla Blood Money per intenderci, e la velocità solo leggermente maggiore, il voto sarebbe stato almeno 940. La realizzazione sarebbe però proibitiva, almeno per ora, e in fondo il gioco è già bello così, grazie anche al sonoro che ha un peso determinante per quanto riguarda il coinvolgimento nell'azione. Se la Microprose si è dimostrata regina delle simulazioni, la Psygnosis, anche se con un livello medio inferiore, si propone come regina dei giochi d'azione, soprattutto grazie alla scelta di privilegiare gli investimenti nella ricerca piuttosto che nelle licenze per la conversione di arcade.

AGONY



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per soddisfare qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50 Mhz! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, miditower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb, inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors, accessori, Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3,5" 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick,hard disk da 40 Mb,tastiera italiana monitor VGA, scheda video VGA 800x600 testato e garantito 12 mesi **LIT. 1.331.000**
IN OMAGGIO: Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin, Joystick a microswitch!!!
TELEFONATE PER PREVENTIVI GRATUITI IMMEDIATI!!!

INOLTRE

VXL 30 25 MHZ per A500 e 2000 Lit. 660.000

VXL 30 40 Mhz per A500 e 2000 con coprocessore matematico 68882 Lit. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000
LIT. 319.000

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 e 500 PLUS

512Kb no clock	Lit. 65.000
512kb + clock	Lit. 78.000
512kb esp. a 2Mb con clock	Lit. 95.000
1 Mb per A500 plus	Lit. 150.000
1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 259.000
2 Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 299.000
2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 339.000
3Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 379.000
4Mb int. con clock	Lit. 459.000
6Mb int. con clock...**NOVITA'**	Lit. 843.000
8Mb SUPRA esterna, passante.	Lit. 999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	Lit. 340.000
4Mb espandibile a 8Mb	Lit. 500.000
8Mb	Lit. 799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	Lit. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMANN, CANON, KODAK accessoristica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, SOFTARE GRAFICO PROFESSIONALE
Richiedete il nostro catalogo GRATUITO !!!
APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

Amiga 500 Plus	Lit. 690.000
AMIGA 600	**Lit. 790.000**
Amiga 2000	Lit. 1.240.000
Amiga 3000 25/52	Lit. 4.199.000
Amiga 3000 25/100	Lit. 4.899.000

VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salva re files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito.
IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!

Lit. 199.000

CONSOLES

Megadrive Pal	Lit. 266.000
Megadrive Scart	Lit. 256.000
Gamegear	Lit. 248.000
SuperFamicom	Lit. 450.000
Neo Geo (32 BIT)	Lit. 699.000
Mega Cd Rom con 2 giochi	Lit. 799.000
Gameboy	Lit. 155.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON UTILIZZA SLOT (A2000)

-20 Megabytes	Lit. 499.000
-40 Megabytes	Lit. 699.000
-60 Megabytes	Lit. 1.199.000
-85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!

-20 Megabytes/ADSPEED	Lit. 899.000
-40 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.099.000
-60 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.539.000
-85 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-
Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DF!: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!!

-52 Megabytes	Lit. 849.000
-105 Megabytes	Lit. 1.259.000
-120 Megabytes	Lit. 1.379.000
-240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.

-52 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.239.000
-105 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.649.000
-120 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.769.000
-240 Megabytes/ADSPEED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb.	Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb.	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb.	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb.	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb.	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb.	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb.	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb.	Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp. 8Mb	Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp. 8Mb	Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp. 8Mb	Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp. 8Mb	Lit. 2.099.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD GVP point
SOFTEL SOFT Center LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Genere Piattaforme
Casa Renegade
Sviluppatore Andrew Braybrook
Prezzo L. n.p.

FIRE AND ICE

A volte come sono i casi della vita. Una casa di software (Mirrorsoft) perde il suo principale gruppo di sviluppatori (Bitmap Brothers), trova un secondo gruppo (Graftgold) in grado di sostituirli degnamente, poi fallisce e questo secondo gruppo passa alla casa di software del primo (Renegade), che nel frattempo si è messo ad editare giochi in proprio.

(sopra) Cool Coyote si intravede in trasparenza dietro le stalagmiti del primo livello. Un'esempio della cura con cui è stato realizzato il gioco.

(a fianco) La serratura della porta del primo livello.

(sotto) Dentro quella nuvola si nascondono un bel po' di fiocchi di neve. Tempestate la nuvola di palle di ghiaccio finché non cadranno, quindi raccoglieteli prima che si sciolgano.

Sembrano intrecci da romanzo d'appendice, invece è la vera storia di come *Fire and Ice* è diventato il primo gioco della Renegade non targato Bitmap Brothers - e che gioco!

Il nome del disegnatore/programmatore di *Fire and Ice*, Andrew Braybrook, dovrebbe già dire molto sulla qualità del gioco. Con alle spalle titoli come *Uridium*, *Paradroid 90* e, soprattutto, *Rainbow Islands* è evidente che le aspettative sono enormi. Dopotutto *Fire and Ice*, come *Rainbow Islands*, che è forse il migliore platform game per Amiga mai realizzato, è anch'esso un gioco di piattaforme.

La trama, come sempre in questi casi, non è il massimo dell'originalità, quindi la riassumo brevemente: uno stregone cattivo ha trasformato in suoi scagnozzi uomini e animali e Cool Coyote, l'improbabile eroe di *Fire and Ice*, deve affrontare mille pericoli per arrivare a sconfiggere lo stregone e salvare la Terra.

L'universo di *Fire and Ice* è diviso in sette mondi (vedi box), ciascuno formato da quattro livelli. Il titolo è un'indicazione di quello che vi aspetta: il gioco comincia nelle glaciali regioni artiche per finire in un torrido deserto (sarebbe più giusto *Ice and Fire*, ma probabilmente non suonava bene). Queste diverse ambientazioni climatiche non sono solo estetiche, ma hanno la loro importanza nel gioco come vedrete in seguito. All'inizio di ciascun livello una mappa in miniatura mostra la configurazione dello stesso, consentendo al giocatore di farsi un'idea della dislocazione delle monete e dei bonus nel livello. Nella mappa non è indicata la porta d'uscita, che dovrete trovare da voi, ma comunque il percorso da compiere è in un certo senso guidato dalla disposizione stessa delle piattaforme e quindi, prima o poi, ci si va a sbattere contro.

Per passare da un livello all'altro Cool Coyote deve recuperare i sei pezzi della chiave che apre la serratura/porta del livello, dando accesso a quello successivo. I pezzi si ottengono distruggendo i nemici che li detengono.

Spesso la porta d'uscita si trova circa a metà o poco più del livello, non alla fine: potete infilarla subito e passare al livello successivo oppure continuare l'esplorazione del livello alla ricerca di bonus, vite extra e power-up vari. Questa è una buona idea perché dà la possibilità a giocatori di diversa abilità di godersi il gioco in ogni caso. I giocatori meno abili cercheranno probabilmente di arrivare il più velocemente possibile alla porta, mentre quelli più esperti continueranno l'esplorazione della seconda parte del livello, solitamente più difficile ma più zeppa di bonus. In pratica è come una curva di apprendimento graduata sull'abilità del giocatore.

Cool Coyote è armato di palle di ghiaccio con le quali prima congela e poi distrugge i nemici. Fortunatamente non è tutto qui. Cool Coyote ha altre frecce al suo arco (metaforicamente, intendo, alla Trapattoni). Tutte le armi extra però funzionano sul principio del congelamen-

Il primo gioco della Renegade non targato Bitmap Brothers - e che gioco!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to ed essendo ciascun mondo ambientato a latitudini diverse, più elevata è la temperatura, meno dura l'effetto di congelamento delle armi di Cool Coyote. La situazione, col progredire del gioco, diventa sempre più (letteralmente) incandescente e si fa critica, diventando quasi impossibile, nell'ultimo mondo, quando i nemici restano congelati per un millesimo di secondo o giù di lì.

Le armi extra sono perfettamente intonate all'atmosfera "carina" del gioco e molto fantasiose: sfere di ghiaccio (in realtà più simili a caramelle di menta) che esplodono sparando a raggiera, sventagliate di palle di ghiaccio, fiocchi di neve che funzionano da "smart bomb" congelando tutti i nemici sullo schermo, nuvole fantozziane gonfie di pioggia che congelano chiunque ci passi sotto, cinque secondi di invulnerabilità o anche un ultralatrato che gela e distrugge tutti coloro che sono a sufficiente distanza per sentirlo. In genere sono nascoste dentro dei blocchi di ghiaccio indicati da punti di domanda. Il primo di questi blocchi è visibile, ma i successivi dovrete scoprirli da voi. Per farli apparire bisogna colpirli con le palle di ghiaccio: quindi sparate all'impazzata un po' dappertutto e vedrete che ne apparirà qualcuno.

Nei primi livelli c'è un modo migliore per rifornirsi di fiocchi di neve: le nuvole. Le nuvole non sono lì soltanto per bellezza, ma contengono fiocchi di neve in quantità e per prenderli bisogna tempestare le nuvole fino a che non diventano scure e fanno cadere i fiocchi di neve, che bisogna rapidamente raccogliere prima che si sciolgano. Attenzione però a togliervi di mezzo non appena ne avrete raccolto un certo numero perché la nuvola diventerà nera e minacciosa ed emetterà lampi che trasformeranno Cool Coyote in una radiografia.

Tutto questo armamentario vi verrà utile perché i mondi di *Fire and Ice* sono pieni di nemici di ogni genere, e non c'è mai un attimo di pausa (anche se la cosa non è assillante), soprattutto nel livello della foresta amazzonica - forse il più difficile di quelli che ho giocato - dove i nemici sono in numero sinceramente soverchiante.

Un'altro elemento importante del gioco è il cucciolotto che accompagna Cool Coyote nelle sue peregrinazioni. Questo simpatico personaggio può venire utile in due modi. Primo, come avanguardia armata: premendo il pulsante di fuoco rapidamente, il cucciolotto salterà davanti a voi, ed essendo invulnerabile, potrà congelare e distruggere i nemici prima che si avvicino a voi. Secondo, come bonus: se riuscirete a farlo/i entrare (mi raccomando, prima di voi) nella porta del livello guadagnerete una pioggia di punti e una vita extra.

Tutte queste possibilità di fare punti, guadagnare bonus, vincere vite extra dicono della ricchezza di *Fire and Ice* e lo rendono una continua esplorazione e sperimentazione. Oltre che, come ogni gioco di piattaforme che si rispetti, un'esercizio di abilità, tempismo e nervi saldi. Tutto questo senza che per una volta vi sentiate fregati dal programmatore che fa apparire un nemico all'improvviso senza che voi possiate intervenire. Ogni cosa può essere prevista e/o calcolata in anticipo. E questo rende *Fire and Ice* una sfida continua e uno di quei giochi che vi fanno ripetere all'infinito a voi stessi: "Faccio l'ultima e poi smetto".

Fire and Ice è uno di quei giochi che vi fanno ripetere all'infinito a voi stessi: "Faccio l'ultima e poi smetto".

Graficamente *Fire and Ice* è una festa per gli occhi: colorato, pieno di fantasia e diverso da un livello all'altro a seconda del mondo in cui ci si trova. L'attenzione per i dettagli è maniacale: nei livelli artici quando Cool Coyote passa dietro le stalagmiti di ghiaccio la sua immagine si vede in trasparenza; le passerelle cedono sotto il suo peso; il cielo, lungo tutti i livelli, cambia dal rosso acceso dell'alba al nero della notte passando per tutti i colori intermedi; i gradini di ghiaccio si sciolgono sgocciolando dopo qualche secondo. I nemici sono inerenti al livello in cui ci si trova e sono quasi sempre sprite buffi, fantasiosi e ben animati: nel primo mondo trovate pinguini, gabbiani, trichechi ed eschimesi; nel secondo livello, quello del castello scozzese, galli cedrone, scozzesini in kilt e conigli; nella foresta amazzonica piante carnivore, lapilli infuocati e indios con dardi avvelenati che sbucano dal fogliame. Anche per quanto riguarda la grafica, insomma, tutto sembra essere stato pensato e ri-

I MAGNIFICI SETTE

Cool Coyote deve attraversare sette mondi prima di poter arrivare al confronto finale con lo stregone. Ecco una visita guidata ai sette mondi condotta dal nostro tour operator.

La vecchia Scozia è l'ambientazione del secondo mondo, pieno di galli cedroni, conigli e nuvole gonfie di pioggia che scaricano fulmini come noccioline. Alla fine del livello c'è il vecchio castello Maclean, protetto dal classico fossato.

Il quarto mondo è una foresta amazzonica a scorrimento orizzontale intricata e piena di pericoli di ogni genere: da indios mimetizzati tra il fogliame a enormi lucertoloni a piante carnivore che non vedono l'ora di far colazione a vostre spese.

In questo mondo le cose si fanno curiosamente più tranquille: pochi nemici e molte possibilità di raccogliere bonus in quantità. Probabilmente è la quiete prima della tempesta che vi aspetta nel settimo e ultimo livello.

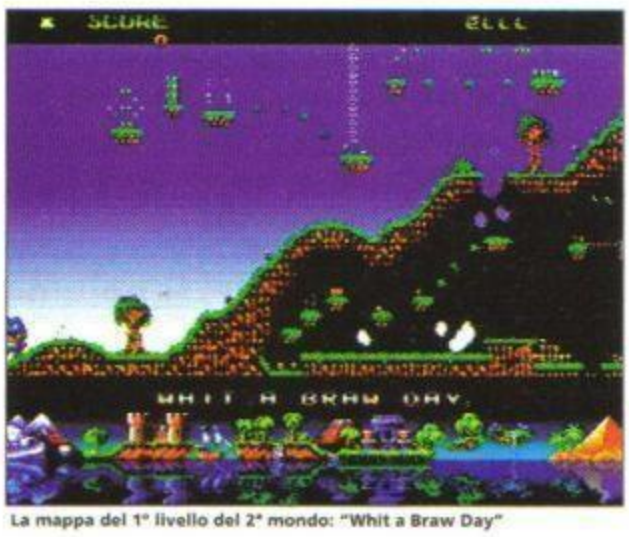
Il primo mondo è formato da piattaforme ghiacciate piene di pinguini e pendi scivolosi infestati da sciatori impazziti. Essendo la temperatura sottozero, i nemici restano congelati per un bel po' rendendo le cose piuttosto semplici.

In questo livello subacqueo Cool Coyote è senza cucciolotto, ma ha almeno una maschera da sub che gli consente di attraversare il livello infestato di pesci di ogni forma e dimensione senza dover tornare a galla per respirare.

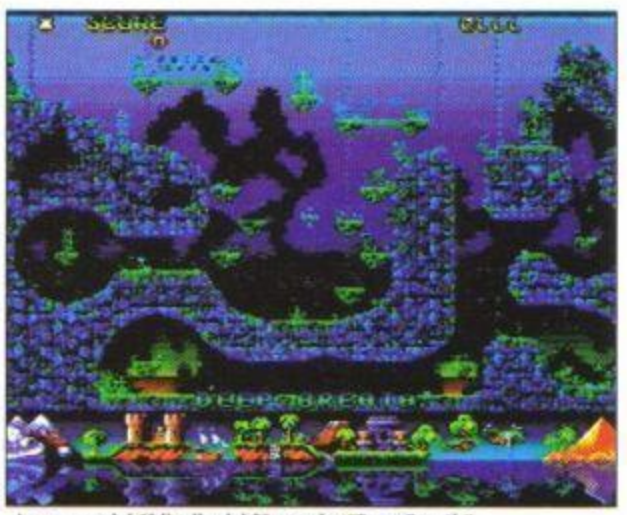
Alla fine della rigogliosa foresta amazzonica, Cool Coyote si imbatte in un tempio inca su diversi livelli, che brulica letteralmente di cattivi. Ci vorrà tutta la vostra abilità per venirne a capo.

Un deserto assolato e torrido è l'ambientazione dell'ultimo livello: qui non solo dovrete affrontare il mago cattivo e le sue palle di fuoco, ma i suoi scagnozzi si scongelano in un millisecondo vista la temperatura di 50 gradi all'ombra.

La mappa del 3° livello del 1° mondo: "Glacier Cavern"



La mappa del 1° livello del 2° mondo: "Whit a Braw Day"



La mappa del 1° livello del 3° mondo: "Deep Breath"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Versione Amiga

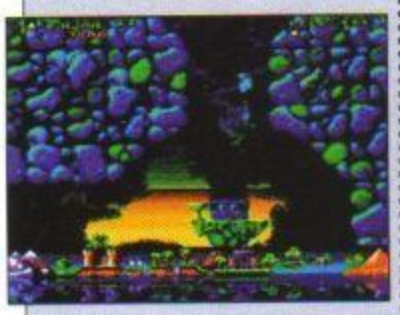
Graficamente il gioco sfrutta al massimo le capacità dell'Amiga. Ciascun mondo ha le sue caratteristiche stilistiche e cromatiche e lo scrolling è fluido come una colata di olio da macchina. Il sonoro è piacevolissimo -soprattutto la musichetta introduttiva al pianoforte - e gli effetti sono gradevoli e divertenti. Il gioco è pieno di tanti piccoli particolari che è un piacere anche solo stare a guardare qualcuno che lo gioca. Senza dubbio uno dei migliori giochi di piattaforme del 1992: dubitiamo che si possa fare molto meglio di così.

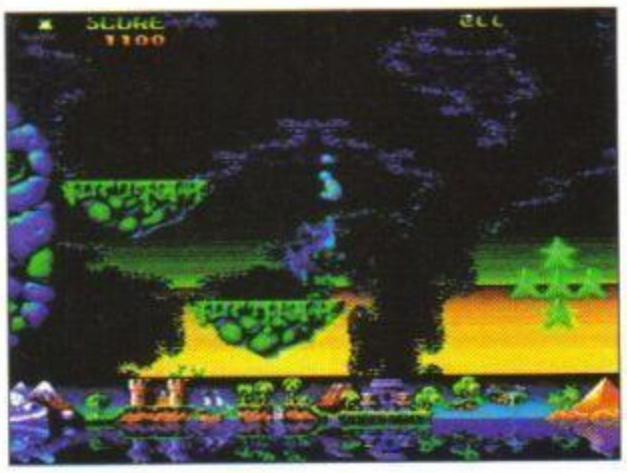
Versione ST

Lo schermo sarà un po' più piccolo e il cielo non sarà cangiante come nella versione Amiga, seppure varierà dalla notte al giorno. Anche la musica sarà un po' meno squillante di quella per Amiga. Tutto il resto - giocabilità compresa - dovrebbe essere identico.

Versione PC

Al momento la Renegade non ha ancora deciso se pubblicare la versione per PC, quindi gli utenti MS-DOS dovranno aspettare ulteriori comunicazioni.

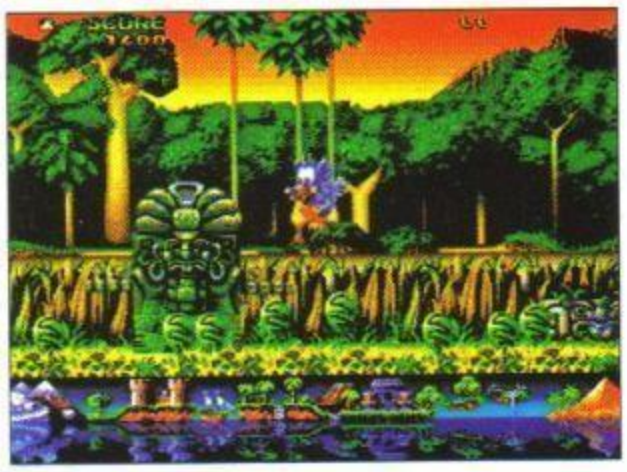




(sopra a sx) I sotterranei del Castello Maclean. (sopra al centro) Una zona sotterranea del secondo mondo.

(sopra a dx) Le conchiglie sono degli ottimi trampolini da cui spiccare il balzo per raggiungere punti altrimenti irraggiungibili.

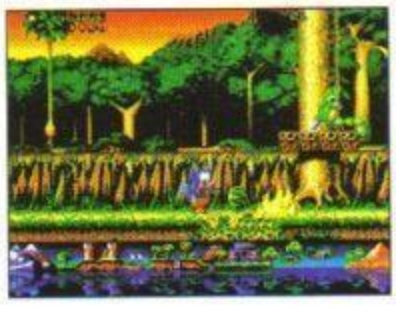
(A destra) Nel livello subacqueo i movimenti di Cool Coyote sono influenzati dalla presenza dell'acqua.



(A destra) Il quarto mondo è uno dei più difficili. Saltellare sulle braccia dell'idolo inca è l'unico modo per superare quella distesa di piante carnivore.

(sotto a sx) La grafica del livello amazzonico è rigogliosa quanto la vera foresta pluviale.

(sotto a dx) Un eschimese appena congelato: ora Cool Coyote può passarci sopra e frantumarlo in mille pezzi.



Confronto

Il primo titolo che viene in mente per il confronto è ovviamente *Robocod*, uno dei successi del 1991. I due giochi sono abbastanza simili, se non identici, ed è difficile trovare qualcosa che li differenzi. Sono entrambi due giocabilissimi giochi di piattaforme di genere "carino", con un'area di gioco vastissima, molti nemici e molte cose da fare/scoprire. La giocabilità è pressoché identica e anche graficamente hanno delle somiglianze, nell'uso ottimale dei colori e nella caratterizzazione simpatica del personaggio e dei nemici. In *Fire and Ice*, forse, la presenza del cucciolotto consente alcune soluzioni strategiche non possibili in *Robocod*. È una differenza da poco e in pratica il confronto si conclude in parità. Non c'è verso di sbagliare, uno vale l'altro. Anzi, visto che ci siete, giocateli tutti e due.

pensato nei minimi dettagli e questa varietà di fondali e nemici spinge a continuare per vedere cosa viene dopo.

Gli effetti sonori sono ben fatti e impreziosiscono il gioco, mentre la colonna sonora è una serie di allegri motivetti che vi restano nella testa anche dopo aver spento il computer, e non disturbano affatto durante il gioco.

Comandare Cool Coyote, infine, è un vero piacere, la sensibilità dei comandi è favolosa e non vi capiterà mai di dare la colpa al joystick per una vita persa. Nel bene e nel male, tutto quello che succede sarà merito o colpa vostra. Questo non è poco in un gioco di piattaforme e va a onore di Andrew Braybrook. L'unico appunto che mi sento di fare riguarda la regolazione della difficoltà, che ritengo un po' troppo difficile per la media dei giocatori. Con questo non voglio dire che è ingiocabile, ma è certo che dovrete tirare fuori tutto il meglio di voi stessi per riuscire ad arrivare allo scontro finale con il mago. E avere la costanza di perseverare.

Come qualcuno di voi avrà già capito, *Fire and Ice* è uno di quei giochi che ha imparato la lezione dei giapponesi, che in questo genere di giochi sono maestri. È colorato, carino, divertente, frustrante quello che basta, stimolante il giusto, e pieno di cose da cercare, scoprire, trovare, come nella migliore tradizione dei giochi di Mario. Braybrook ha messo anche a frutto quello che aveva imparato con *Rainbow Islands* e il risultato finale è un gioco, anzi un K-gioco, che dovete immediatamente aggiungere alla vostra ludoteca.

K VOTO

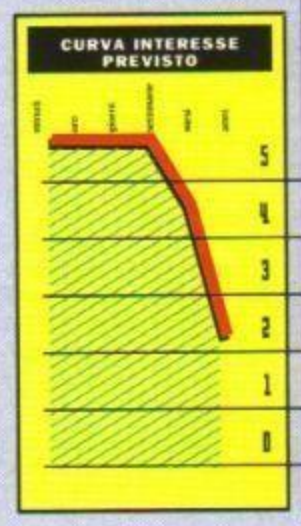
- Giocabilità studiata a tavolino
- Perfetta risposta dei comandi
- Grafica curatissima

- Eccessiva difficoltà

920 AMIGA

G 9 | GI 6 | A 7 | FK 9

Fire and Ice è un gioco che vi tiene attaccati allo schermo fin dall'inizio. E vi terrà incollati a lungo visto che vi ci vorrà un bel po' prima di riuscire a vedere la parola fine. Il gioco è zeppo di piccole grandi cose e più lo si gioca più si intuisce che è il frutto di molto lavoro e di lunghe pensate. Tutt'altro che un gioco fatto al risparmio. Nonostante sia un po' troppo difficile, la giocabilità è ai livelli di *Rainbow Islands* - fluida e calcolata - e se amate i giochi di piattaforme vi aspettano settimane di divertimento allo stato puro. Pur dando l'impressione di essere fatto apposta per le console, è il primo gioco di Braybrook disegnato appositamente per l'Amiga. E si vede. In attesa che la Renegade pubblichi la inevitabile conversione per Megadrive/Super Nes, solo i fortunati possessori di Amiga (e ST) potranno godersi questo magnifico gioco. Non potranno giocare a Mario o Sonic, ma *Fire and Ice* compensa sufficientemente questa mancanza. Una volta tanto saranno loro ad essere invidiati.



FIRE AND ICE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Personal Computer EuroSys

Venduti in configurazione base (senza monitor), i nostri PC sono CONFIGURABILI SU MISURA, ovvero in base alle vostre preferenze, e sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 24 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via. Ecco due esempi di configurazione:

modello base 286-20	650.000	modello base 386-25	990.000
mouse	29.000	mouse	29.000
hard disk 40 MB	380.000	hard disk 80 MB	560.000
monitor VGA colori	495.000	monitor VGA colori	495.000
Totale IVA inclusa	1.554.000	Totale IVA inclusa	2.074.000

Modelli base

I modelli base EuroSys sono composti dalla scheda CPU di vostra scelta e dalle seguenti parti: cabinet desktop baby-size con alimentatore switching 200W, 1 disk drive 3"1/2 da 1.44 MB, 1 MB Ram espandibile su piastra, opzione shadow Ram per velocizzare Bios e grafica, scheda video VGA 800 x 600, controller IDE AT-bus per 2 floppy + 2 HD, tastiera estesa 101 tasti USA o 102 tasti italiana (a scelta), scheda multi I/O con 2 porte seriali + 1 porta parallela + interfaccia game.

286 EuroSys 20 MHz - Landmark: 25 MHz — 650.000
CPU Intel 80286 16 bit • Espandibile a 2 o 4 MB, 0 wait states • Zoccolo per coprocessore opzionale 80287

386/25-SX EuroSys 25 MHz - Landmark: 31 MHz — 850.000
CPU Intel 80386/SX 16/32 bit • Espandibile a 2, 4 o 8 MB, 0 wait states • Zoccolo per coprocessore opzionale 80387-SX

386/25 EuroSys 25 MHz - Landmark: 33 MHz — 990.000
386/33-C EuroSys 33 MHz cache 64K - Landmark: 56 MHz — 1.150.000
386/40-C EuroSys 40 MHz cache 64K - Landmark: 66 MHz — 1.300.000
CPU Intel 80386 32 bit • Espandibile a 4 o 8 MB, 0 wait states • Zoccolo per coprocessore opzionale 80387

486/33-C EuroSys 33 MHz cache 128K - Landmark: 167 MHz — 1.950.000
486/33-C EuroSys 33 MHz cache 128K EISA — 2.990.000
486/50-C EuroSys 50 MHz cache 256K — 2.990.000
CPU Intel 80486 32 bit • Espandibile a 4, 8, 12 o 16 MB, 0 wait states • Coprocessore 80487 presente su scheda

Parti per configurazioni su misura

Configurazioni su misura:	aggiungere
• secondo disk drive 5"1/4 da 1.2 MB	125.000
• mouse Genius	29.000
• mouse Agiler alta risoluzione 420-2100 dpi	79.000
• SuperVGA 1280x1024 16 colori, 1024x768 256 colori, 1MB Ram, chip Oak	95.000
• SuperVGA 1024x768 256 colori, 1MB Ram video, chip Western Digital	195.000
• H-VGA 1024x768 256 colori, 800x600 32.768 colori, chip Tseng ET-4000	270.000
• Tiga-VGA 1280x1024 16 colori, 1024x768 256 colori, chip Texas TMS 34010	750.000
• hard disk 40 MB Seagate 24 ms.	380.000
• hard disk 52 MB Quantum 17 ms.	430.000
• hard disk 80 MB Seagate 17 ms.	560.000
• hard disk 105 MB Seagate 15 ms.	595.000
• hard disk 125 MB Seagate 15 ms.	750.000
• hard disk 210 MB Western Digital 14 ms.	1.170.000
• hard disk 330 MB Seagate 15 ms.	1.950.000
• backup streamer 50/150/250 MB	1.100.000
• controller IDE High Speed cache 4 MB Ram (0,5 ms.)	790.000
• controller IDE High Speed cache 4 MB Ram (0,5 ms.) bus EISA	990.000
• hard disk SCSI 105 MB Quantum 17 ms.	835.000
• hard disk SCSI 210 MB Quantum 15 ms.	1.430.000
• hard disk SCSI 330 MB Maxtor 14 ms.	2.730.000
• hard disk SCSI 670 MB Seagate 14 ms.	3.310.000
• hard disk SCSI 1,3 GB Hitachi 14 ms.	5.190.000
• controller SCSI High Speed cache 4 MB Ram (0,4 ms.)	1.460.000
• controller SCSI High Speed cache 4 MB Ram (0,4 ms.) bus EISA	1.650.000
• cabinet minitower 4 posizioni	50.000
• cabinet tower 6 posizioni	150.000
• per ogni 1 MB di Ram aggiuntivo	90.000

Sistema operativo	aggiungere
• Microsoft Windows 3.0 in italiano	150.000
• MS-DOS versione 5.0 in italiano	160.000
• DR-DOS versione 5.0 in italiano	80.000
• DR Concurrent DOS 3.01 multiuser multitasking	450.000
• DR Multiuser DOS 5.0 multiuser multitasking	1.120.000

Stacker — 235.000
Stacker Hardware — 360.000
Software per comprimere (circa 2:1) i dati sull'hard disk in tempo reale • Compatibile con controller IDE, SCSI o ESDI

Hardware per PC

Motherboard XT 12 MHz	114.000
Motherboard AT 20 MHz	179.000
Motherboard 386/SX 25 MHz	394.000
Motherboard 386 25 MHz	590.000
Motherboard 386 33 MHz 64K cache	730.000
Motherboard 386 40 MHz 64K cache	960.000
Motherboard 486 33 MHz 128K cache	1.530.000
Motherboard 486 50 MHz 256K cache	2.690.000
SoundBlaster 2.0 — Nuova versione compatibile Windows 3.0 • Campiona a 44.1 KHz	269.000
SoundBlaster Pro 2.0 — Con C/MS 24 voci stereo • MIDI Connector Box • Sequencer 64 tracce • Voice Editor • Bus 16 bit	449.000
PC Scart — Cavo con interfaccia per collegare un PC con CGA ad un televisore con presa Scart	79.000
Videomate VGA — Scheda per PC con VGA e monitor VGA, per visualizzare immagini TV su monitor VGA	495.000
VGA-PAL — Interfaccia esterna per collegare un televisore al PC con VGA, 11 risoluzioni, uscita video composita e S-VHS	430.000
Edsun CEG Graphics Kit — Espande una scheda VGA con Chip Tseng o Trident fino a 750.000 colori sullo schermo, risoluzione apparente 2048x2048 con anti aliasing per una definizione perfetta. Sostituzione semplice: basta sostituire il chip RamDac della VGA con il nuovo chip Edsun.	85.000
MIDI	179.000
AD-Lib	199.000
CGA + Hercules + printer	46.000
Controller hard disk SCSI per AT, con cavi	274.000
Controller ST-506 MFM floppy + hard disk AT, interleave 1:1	140.000
Controller hard disk IDE High Speed con 4 MB di Ram	880.000
Controller hard disk SCSI High Speed con 4 MB di Ram	1.540.000
Game per 2 Joystick a contatti	69.000
Game per 2 Joystick analogici	25.000
Seriale RS-232 con 2 porte + printer + game	29.000
Seriale RS-232 con 4 porte	99.000
GeniScan GS-4500 • 400 dpi + scheda + progr.: OCR, ScanEdit e Dr. Genius	290.000
SuperVGA 1280x1024 16 col. • 1024x768 256 col. • 1MB chip Ram • Chip Oak	149.000

Monitor

Philips BM 7749 — Monitor Philips VGA mono 14" • Fosfori bianco carta • Schermo piatto	235.000
Philips CM 8833-II' — Monitor Philips colori 14", pitch 0.42 • 2 canali audio stereofonici • Ingressi CVBS, RGB lineare e TTL • Adatto per PC con CGA, Amiga e C-64	450.000
Acer VU-35 14" MultiSync Trinitron 1024x768 — Monitor a colori multiscan 14" VGA • Risoluzione 1024x768, pitch 0.26 • Schermo Trinitron a bassa radiazione • Completo di base basculante e cavo	1.095.000
Acer 14" Color VGA 640x480	495.000
Acer 14" Color VGA MultiScan 1024x768 — Monitor a colori VGA schermo piatto • 0.28 pitch • Con base basculante e cavo	595.000
Philips CM 3209 Brilliance — Monitor Philips colori 14" VGA, risoluzione 1024x768, pitch 0.28, multiscan • Frequenze di scansione 31.5/35.2/35.5 KHz • Ingresso RGB con presa 15 pin • Completo di cavo	670.000
Philips CM 2789 Brilliance Low Radiation — Monitor Philips colori 14" VGA • Risoluzione 1024x768, pitch 0,28 • Multiscan (frequenze 31,5/35,2/35,5 KHz) • Schermo piatto a bassa radiazione • Base basculante	795.000
Sampo 19" Color MultiScan 1024x768 — Monitor a colori multiscan, pitch 0.31, risoluzione 1024x768 • Dotato di base basculante e completo di cavo	1.940.000
Crystal 14" Hercules + CGA	190.000
Crystal 14" VGA MultiScan 1024x768 — Monitor monocromatico a fosfori bianchi • Schermo piatto	240.000
Nec MultiSync 3FG 15" colori 1024x768 (31-38 KHz)	1.195.000

Modem Hayes compatibili

Esterno Acex 300/1200/2400/Videotel	205.000
Esterno Acex 300/1200/2400/Videotel + MNP5	290.000
Esterno Acex 300/1200/2400/Videotel + Fax 9600	370.000
Scheda Acex 300/1200/2400/Videotel	175.000
SupraModem 2400i Plus • Scheda per PC	120.000
SupraModem 2400 Plus esterno	320.000
SupraFax Modem Plus PC	340.000
SupraFax Modem PC con V32bis - 38400 baud — Modem-fax con software per PC	760.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STURMTRUPPEN

Non c'è dubbio che i più famosi personaggi dei fumetti siano l'ultimo grido nel settore del software italiano. Prima Dylan Dog e Lupo Alberto, prossimamente Diabolik e Nathan Never, oggi le Sturmtruppen.

Protagonisti di una lunghissima serie di strisce, gli sconclusionati soldatini tedeschi sempre in lotta contro un fantomatico nemico e le avversità della guerra approdano su schermo grazie agli sforzi degli amici dell'Idea. *Sturmtruppen - The Videogame* è un tradizionale sparatutto-picchiaduro a piattaforme con scorrimento orizzontale. Un soldatino improvvisamente impazzito ha deciso di sfidare da solo l'intero esercito tedesco. Inizialmente il nostro eroe è completamente disarmato e può rispondere agli attacchi nemici unicamente con pugni e calci. Procedendo nel gioco si incontrano potenziamenti sotto forma di pistole, fucili e mitragliatori vari. Questi potenziamenti appaiono ogni tanto dopo avere eliminato un avversario. I nemici che si incontrano sono di vario tipo: alcuni richiedono un solo colpo per essere eliminati mentre altri sono più tozzi e devono essere colpiti ripetutamente..

Durante il percorso ci si imbatte in veicoli di vario tipo: jeep, moto, aerei... Se lo si desidera, è possibile salire a bordo di questi mezzi e percorrere con essi brevi tratti di percorso. La visuale cambia ed il punto di vista del giocatore si allontana dal centro dell'azione, anche se paesaggio e scorrimento orizzontale non variano. Cambiano anche gli avversari: non più soldati ex-alleati ma altri veicoli militari: carri, elicotteri, jeep, dirigibili, aerei da bombardamento ecc... Il nostro automezzo spara normalmente in due direzioni - alto e avanti se è un veicolo di terra, avanti e bomba se è un veicolo aereo - ma anche in questo caso è possibile raccogliere potenziamenti sotto forma di medaglie e diamanti.

A disposizione c'è una sola vita - che si consuma progressivamente ogni volta che veniamo colpiti. In basso a destra sullo schermo la lugubre immagine del protagonista che si trasforma lentamente in scheletro mostra il nostro cammino verso il game over.

Le avventure del soldatino ribelle lo porteranno da una città in rovina al Polo Nord, dalla serenità (si fa per dire) di un bucolico paesaggio alpino agli infuocati campi di battaglia del Nordafrica.

Sturmtruppen non è un prodotto molto riuscito. È il genere di gioco al quale ci si poteva aspettare di giocare dieci anni fa, ai tempi dell'Atari e dell'Intellivision. Lo scorrimento dello schermo è piatto, senza nemmeno un livello di parallasse. La struttura di gioco è ripetitiva, con il protagonista che avanza tra orde di nemici tirando pugni e calci e, occasionalmente, sparando. Il volume di fuoco, inoltre, (un colpo alla volta) è troppo lento. Una delle più grosse gratificazioni che si può ricavare da questo genere di giochi è riempite lo schermo di proiettili ed esplosioni, e in questo *Sturmtruppen* non riesce a raggiungere un livello accettabile. In compenso la grafica è discreta e lo spirito dei personaggi di Bonvi viene reso abbastanza bene. Alcuni nemici, per esempio, dopo essere stati colpiti invece di morire fuggono in mutande. Si tratta però di spunti occasionali che complessivamente non riescono a sollevare in modo incisivo il livello di qualità complessivo. Se il software italiano vorrà seriamente porsi in concorrenza con i prodotti di marca straniera, occorreranno più impegno e idee più innovative.

Vincenzo Beretta

L'esercito tedesco invade il polo.

Un po' di pubblicità non fa mai male.

Il paesaggio bucolico non deve trarre in inganno...

A bordo dell'aereo. Notate il variare del punto di vista.

Nel deserto. Povero Rommel...

Genere Arcade (Piattaforme)
Casa Idea
Sviluppatore Lodovico Benvenuto
Prezzo L. 39.900

K VOTO

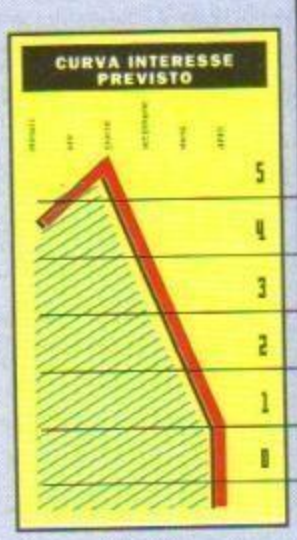
- Grafica carina
- Possibilità di guidare vari tipi di veicoli
- Solita minestra riscaldata
- Primo livello eccessivamente difficile
- Volume di fuoco insufficiente per essere divertente

641 AMIGA

G	GI	A	FK
5	3	5	5

Per imparare a giocare non occorre fare molta fatica: basta prendere in mano il joystick e iniziare a premere il bottone di fuoco. La curiosità di esplorare i vari livelli invoglia ad andare avanti per un po' ma non ci vorrà molto prima che l'estrema semplicità del gioco venga a noia. Nemici più differenziati e un'azione più frenetica avrebbero giovato.

CURVA INTERESSE PREVISTO



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Genere Piattaforme
Casa Titus
Sviluppatore In casa
Prezzo L. n.c.

TITUS THE FOX

Ed ecco finalmente apparire sui nostri schermi una delle volpi più attese della storia. Dopo la degna compagna del gatto nella favola di Collodi, Rommel (il grande stratega soprannominato la volpe del deserto) e la celeberrima canzone di Jimmy Hendrix Foxy Lady, arriva Titus, una simpaticissima volpe con un accattivante sorriso che, come al solito, si ritrova in mezzo ad un mucchio di guai per colpa della fidanzata di turno.

Infatti Foxy, così si chiama la beneamata del nostro eroe, è una abilissima giornalista e lavora per la famosa (?!?!) rivista Fox & Locks. Naturalmente il giornale, per evitare le solite accuse di maschilismo sciovinista, ha scelto proprio lei per un reportage investigativo ad alto rischio su una rarissima razza in via di estinzione: la volpe del deserto (Rommel questa volta non c'entra).

E così, durante una delle tante escursioni nelle lande desolate allo scopo di raccogliere un po' di materiale fotografico decente, l'intraprendente Foxy ed i suoi assistenti vengono assaliti da alcuni predoni del deserto. Dopo aver ridotto all'impotenza gli spauriti accompagnatori, i banditi immobilizzano Foxy e la portano via. A questo punto... fiato alle trombe! Perché entra in scena proprio lui: Titus.

Certo che, da bel furbone qual'è, lui di solito preferisce vivere le avventure più pericolose il venerdì sera, al tavolo con i suoi spericolati compagni, giocando a Dungeons & Dragons con un Master che ne inventa una più del diavolo. Ma questa volta non si può assolutamente tirare indietro davanti alla disperata richiesta di aiuto della sua fidanzata, perché anche lui ha una certa dignità da difendere (altrimenti noi con chi cavolo avremmo potuto passare le nostre serate?). Quindi, dopo essere riuscito a sapere che Foxy è prigioniera nell'harem di un certo Shah Hassan , si lancia nella frenetica ricerca della strada giusta per raggiungere e liberare la donna (si fa per dire) che gli ha rubato il cuore. Quasi completamente superfluo aggiungere che tutto il percorso è pieno di gente che sicuramente non ha votato verde e che quindi non vede l'ora di conciare la pelle di Titus, per ricavarne un bel gruzzoletto vendendola come pelliccia pregiata. Titus parte con due vite a disposizione; ogni volta che viene colpito da un avversario perde due dei sedici hit point che formano, appunto, una vita.

Per fortuna, lungo il percorso può trovare dei cubi-bonus che gli restituiscono un po' di energia e, se vengono presi quando è già al massimo di punti-vita, vanno a sommarsi nello speciale contatore bonus che potete visualizzare in qualsiasi momento premendo un tasto funzione.

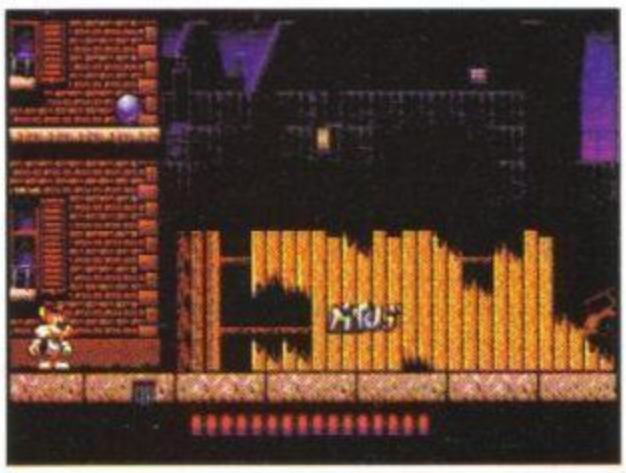
Inoltre, se riesce a completare il livello con dieci punti extra guadagna una preziosissima vita.

Il primo livello serve come apprendistato. Infatti non è assolutamente difficile, ma consente di prendere confidenza con il personaggio, per evitare i vari nemici (cani, bruti dall'aspetto trucido, barboni, ecc.) e soprattutto per usare gli oggetti che via via incontriamo. Titus, essendo fondamentalmente un pacifista, non ha armi di sua proprietà, quindi è costretto ad arrangiarsi come può; se l'abilità di chi lo guida è molto alta può afferrare alcuni personaggi, sollevarli e scagliarli contro gli altri oppure raccogliere oggetti vari come scatole di legno, lattine, bottiglie e simili che però possono essere usate una volta soltanto.

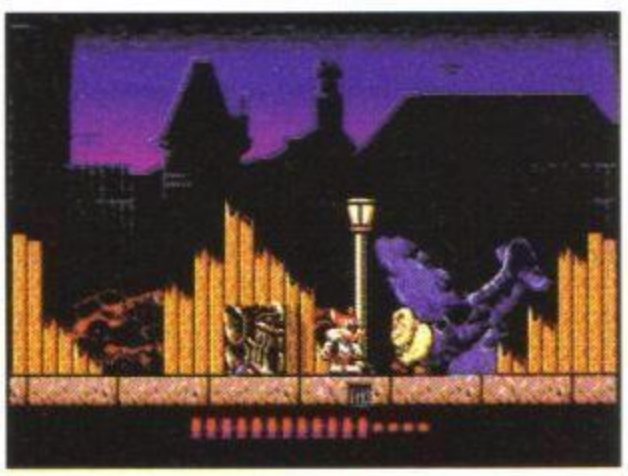
Questo non vale per alcuni oggetti speciali: il primo che troviamo è una specie di palla magica che, tirata contro i nemici, li abbatte rimbalzando indietro. È possibile, inoltre, saltarci sopra: in questo modo essi fungono da "trampolino" per saltare più in alto. Molto importanti sono anche i lucchetti, che consentono, nello sciagurato caso della perdita di una vita, di riprendere il gioco dall'ultimo lucchetto conquistato (sempre che abbiate ancora una vita a disposizione), e le lampade che una volta toccate, forniscono un codice di accesso che consente, alla fine di una partita, di ricominciare il gioco dall'inizio dell'ultimo livello raggiunto.

Già nel primo livello troviamo anche dei passaggi segreti che conducono, generalmente, a luoghi non altrimenti accessibili. Un altro aiuto arriva dalla possibilità di spostare momentaneamente lo scrolling: dato che il nostro eroe si trova sempre al centro dello schermo la visuale risulta abbastanza limitata, ma tenendo schiacciato un tasto possiamo spostare la visuale del gioco in entrambi i sensi, fino a che Titus non raggiunge una delle due estremità. Vi assicuro che quando cominciano a scarseggiare i punti-vita questa opzione diventa utilissima.

Al secondo livello le cose cominciano a farsi un po' più difficili. Oltre ai nemici già descritti si aggiungono delle api indiavolate che cercano di farvi diventare il maggior consumatore di creme antisettiche contro le punture di insetti, ma soprattutto ti portano a perdere importanti punti vita. Grande soddisfazione dà, però, travolgere tut-



Eccoci all'inizio della nostra avventura!



Cominciano subito i guai, cosa vorrà quell'energumeno?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ti i cattivi con lo skateboard, una volta che si sono sudate le proverbiali sette camicie per impossessarsene.

Ma è solo al terzo livello che i rebus diventano veramente complicati. In effetti ho impiegato parecchio tempo per capire come raggiungere la scala che mi portava alla fine del livello, nonostante avessi trovato quasi subito tutti gli oggetti che mi servivano. Tra questi, un bellissimo tappeto volante che risulta però non molto facile da manovrare, e una molla a cui dovete fare molta attenzione perché, se viene lanciata contro un avversario, scompare, e a quel punto vi conviene non perdere altro tempo prezioso e suicidarvi con il tasto F1 che vi fa perdere immediatamente la vita (in pratica vi ho già svelato come superare l'ostacolo e passare al livello successivo). Il quarto livello... eh no! Adesso basta! Se volete saperne di più dovete dar fondo al vostro portafoglio e affidarvi alla vostra abilità, oppure aspettare che la ormai affollatissima rubrica TNT trovi lo spazio per pubblicare codici e soluzioni. Dimenticavo l'ultimo aiuto che potete avere dal programma: avete la possibilità di dimezzare la velocità del gioco, ma io personalmente non l'ho quasi mai usata perché sarebbe come giocare a Kick Off con velocità 25%: che noia!

La grafica del gioco è sempre simpatica e curata - addirittura si vede attraverso i vetri di una finestra una tv accesa; il sonoro, piacevole in un primo momento, alla lunga tende a stancare nonostante si rinnovi ad ogni cambio di livello. I rebus si fanno via via sempre più complicati, cosa che assicura senz'altro una buona longevità al gioco.

Bhé, ragazzi. Non c'è niente di meglio che abbracciare la propria amata dopo un'estenuante avventura.

Bisogna però essere preparati a fare molti tentativi prima di trovare la giusta soluzione: questo qualche volta può portarvi sulla soglia della frustrazione. In conclusione, pur non presentando nulla di nuovo nel panorama dei giochi platform, il giudizio è sicuramente positivo, in particolare per tutti coloro che amano combinare la logica con l' azione.

Enrico Mariani

Adesso ci si mettono anche le casalighe a intralciarmi la strada.

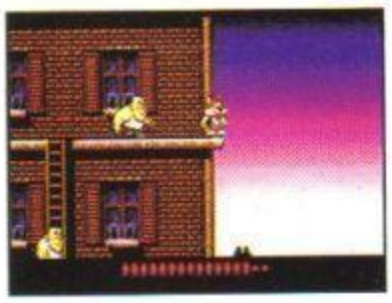
Versione Amiga

Il gioco su questo computer si trova a casa sua. Grafica, animazione e colore si sposano perfettamente tra di loro; ci tengo molto a far risaltare l'attenzione per i particolari che hanno avuto i programmatori: intravvedere la televisione dalle finestre quando si cammina sui cornicioni degli stabili è veramente bello. Spezziamo una lancia anche per l'ottima manovrabilità di Titus. Insomma, un gioco che finalmente tiene fede alle aspettative.

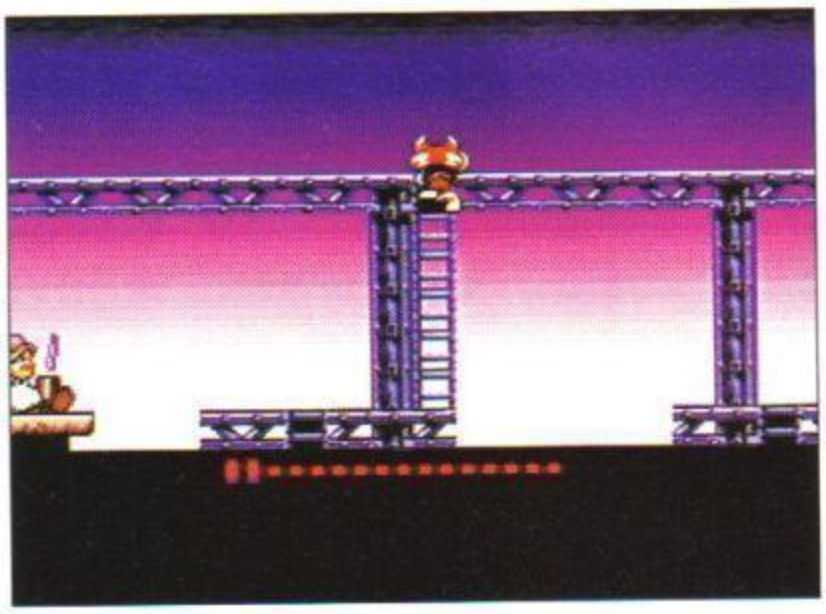
Versione Pc

Come avviene spesso, la versione PC è molto simile a quella Amiga. Il sonoro, se non avete una scheda audio, è da fare rabbrividire, ma per il resto tra i due prodotti non ci sono differenze sostanziali.

Ora bisogna spiccare un bel salto.

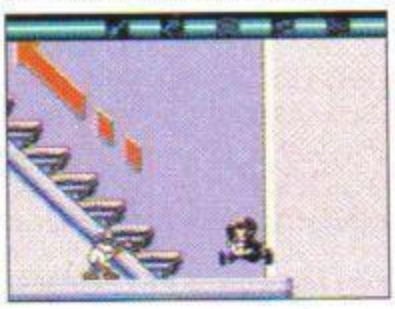


Ehi! Non vale attaccare una volpe indifesa alle spalle!



Certo che c'è da faticare per salvare il proprio amore.

Titus the Fox **si può sicuramente confrontare con il suo predecessore *Blues Brothers* della Titus. Fra i due giochi è difficile operare una scelta, entrambi sono realizzati con cura e possono appassionare qualsiasi giocatore di platform. Personalmente ho trovato *Blues Brothers* un po' più avvincente, ma credo che si tratti più di una questione di gusti personali che di una reale superiorità a livello qualitativo. In definitiva se amate i platform fareste bene a procurarveli entrambi.**



K VOTO

- Buone la grafica e l'animazione.
- Molto ben variati i nemici.
- Buona longevità.
- Buona velocità.

- Il sonoro può diventare assai monotono.
- A volte la difficoltà è eccessiva facendo rischiare l'abbandono per frustrazione.

PROVE SU SCHERMO

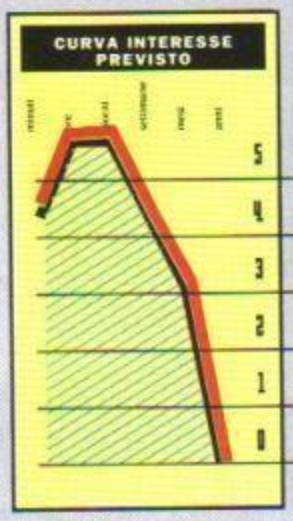
885

AMIGA

G 8 | GI 7 | A 7 | FX 9

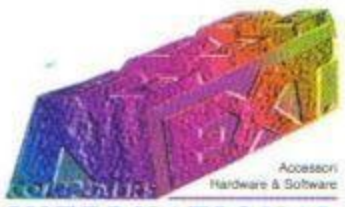
Il grado di difficoltà è ben calibrato nei primi due livelli, ma già dal terzo le cose si fanno difficili. Sicuramente per chi ama giocare con platform che non siano esclusivamente una questione di abilità con il joystick ma che consentano anche di usare un po' della materia grigia che abbiamo nella "capa", questo è il gioco ideale che consiglio caldamente anche perché vi terrà impegnati per un bel po' di tempo.

TITUS THE FOX



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Accessori Hardware & Software

INTERNATIONAL

DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEGOZIO
DI VENDITA
AL PUBBLICO

NEXT È DOVE VUOI!
UNA RETE
DI DISTRIBUTORI CHE
VI GARANTISCE
UN SERVIZIO
DI CONSEGNA
IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI
A MEZZO CORRIERE

FINO A 25 KG
L. 18000

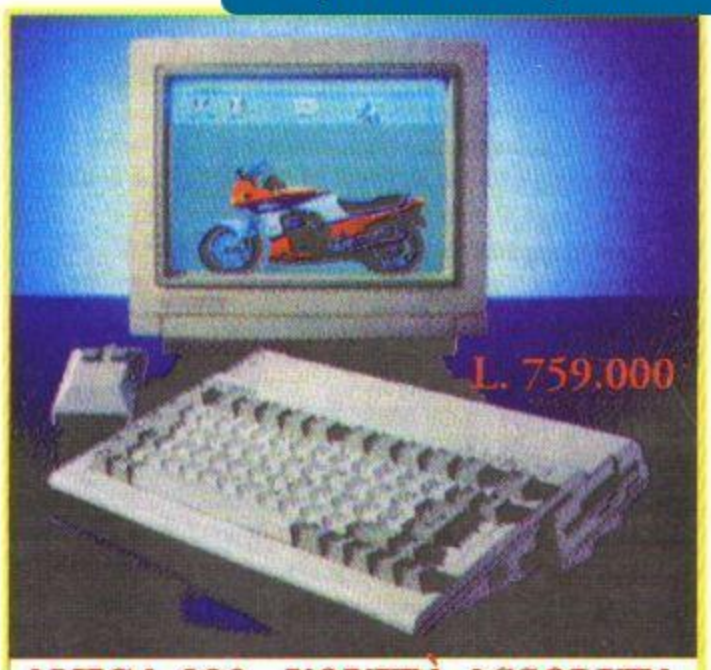
SPEDIZIONE
POSTALE
L. 7.500

MODALITÀ
DI PAGAMENTO:
CONTRASSEGNO
BONIFICO BANCARIO
CARTE DI CREDITO
AMERICAN EXPRESS
VISA
CARTA SÌ
EUROMASTER CARD

NEXT
È GARANZIA!

I NOSTRI PRODOTTI
SONO GARANTITI
I ANNO DALLA DATA DI
ACQUISTO.
SONO ESCLUSI
I MATERIALI
DI CONSUMO
O SOGGETTI
AD USURA

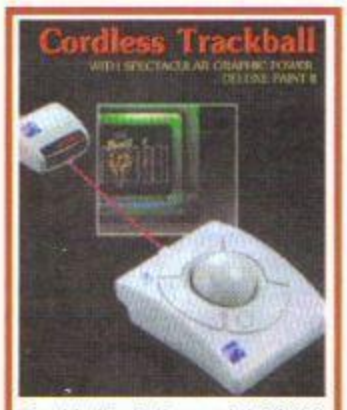
ATTENZIONE!
IL MATERIALE
ORDINATOCI,
POTRÀ ESSERE
DA NOI SOSTITUITO
CON LA MEDESIMA
MERCE.
SARETE RIMBORSATI
SE NON SODDISFATTI



AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata,
Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 1.059.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax



Trackball ad infrarossi L.90.000
Trackball L.69.000
COMPATIBILE AMIGA E ATARI

ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000
Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.

AMIGA TELEVIDEO L. 230.000
Vers. 5.0 unico originale sul mercato

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!

Completo di Hardware e di Software.

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.
Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

ATONCE + PC EMULATOR £ 450.000

ATonce Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 bit ad alte prestazioni per il tuo Amiga 500/500Plus/2000. Ogni Atonce Plus viene fornito con 512Kb di Vortex Fast-Ram e uno zoccolo per un coprocessore matematico 80C287-12 opzionale. Tutti i 640Kb standard della memoria DOS sono disponibili in un'Amiga con 512Kb di Ram. L'Atonce Plus non influisce sul normale funzionamento dell'Amiga, ed è totalmente trasparente quando non è in uso. L'Atonce Plus rende accessibile tutto l'ambiente dell'Amiga: hard disk, disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la Ram CMOS. Atonce Plus permette di emulare le schede video EGA, VGA, CGA, Ercules, Olivetti, Toshiba 3100. Manuali dettagliati e software di emulazione compresi.

VIDEON £. 590.000

Converte direttamente a colori senza filtri e passaggi, in un tempo minimo le tue immagini a coloti digitalizzate da telecamera o videoregistratore su AMIGA. Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Reali 3D surface mapping. Per Amiga 500/1000/2000. Digitalizza da 2 a 4096 colori.
Supporta le seguneti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 X 256	384 X 282
320 X 512	384 X 564
640 X 256	768 X 282
640 X 512	768 X 564

Carica qualsiasi immagine IFF. Salva in formato IFF. Facile da usare e installare. Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

"GVP" SPECIAL £. 2.500.000

Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con accelleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

RAM MASTER II

Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.
- Aggiungete 1,5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultime DRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature

SOLO £ 215.000 CON 1,5 MB DI RAM, SOLO £ 86.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB
PER IL VOSTRO A500

HARD DISK NEXT DA 52MB
PER A500 A L. 799.000

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, banda passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante. Croma-Key...

COPIATORE PER AMIGA L. 50.000

- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copia su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.

ADRAM 2080 £. 240.000

SCHEDA DI ESPANSIONE
CON 2 MB DI RAM
ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM
PER IL TUO AMIGA 2000.

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX
DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000

ESPANSIONE A 2MB
PER A600 L. 199.000

AMIGA 690

NUOVO CD
PER A500 E A2000
COMPATIBILE
CON TUTTO IL
SOFTWARE CDTV

L. 699.000

NEW

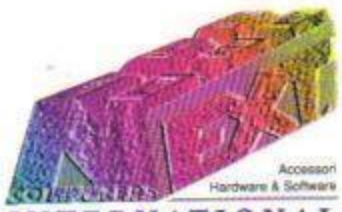
VIDEO BACKUP SYSTEM A SOLE £ 159.000

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche backup di hard disks, senza alcuna difficoltà, utilizzando un Videoristratore.
Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 Mb. Un disco Amiga può essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di backup, la registrazioni dei soli files modificati dopo l'ultimo backup eseguito.
IMPORTANTE!!! l'uso del Video Backup non richiede il possesso di alcun Hard Disk.
La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 Mb di software PD!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



INTERNATIONAL

DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEGOZIO
DI VENDITA
AL PUBBLICO

NEXT È DOVE VUOI!
UNA RETE
DI DISTRIBUTORI
CHE VI GARANTISCE
UN SERVIZIO
DI CONSEGNA
IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI
A MEZZO CORRIERE

FINO A 25 KG
L. 18000

SPEDIZIONE
POSTALE
L. 7.500

MODALITÀ
DI PAGAMENTO:
CONTRASSEGNO
BONIFICO BANCARIO
CARTE DI CREDITO
AMERICAN EXPRESS
VISA
CARTA SÌ
EUROMASTER CARD

NEXT
È GARANZIA!

I NOSTRI PRODOTTI
SONO GARANTITI
I ANNO DALLA DATA
DI ACQUISTO.
SONO ESCLUSI
I MATERIALI
DI CONSUMO
O SOGGETTI
AD USURA

ATTENZIONE!
IL MATERIALE
ORDINATOCI,
POTRÀ ESSERE
DA NOI SOSTITUITO
CON LA MEDESIMA
MERCE.
SARETE RIMBORSATI
SE NON SODDISFATTI.

P C COMPATIBILI

PC 286 16 MHz/21, Case Tower L. 1.420.000
1MB Ram, 1 Disk Drive 3,5" 1,44 MB, Monitor VGA a colori, HD 42MB, Controller HD FD AT Bus, con 2 seriali, 1 parallela, game, cavi, scheda VGA 800 x 600, tastiera Chinoy 102 tasti, Switch, DOS originale 5.0 italiano

PC 386 SX 20/26 MHz L. 1.780.000
configurazione come modello precedente

PC 386 25/33 MHz con 4 MB di RAM L. 2.260.000
configurazione come modello precedente

PC 386 33/56 MHz, con 4 MB di RAM L. 2.100.000
configurazione come modello precedente + cache memory 64 KB

PC 386 25/34 MHz, con 4 MB di RAM L. 2.490.000
configurazione come modello precedente + HD 130 MB

PC 486 SX 20/92 MHz L. 3.150.000
configurazione come modello precedente + 4 MB di RAM + coprocessore matematico 487

PC 486 33/151 MHz L. 3.740.000
configurazione come modello precedente + 4 MB di RAM + coprocessore matematico 487

PC 486 33/148 MHz L. 4.340.000
come modello precedente + 4 MB di RAM + coprocessore matematico 487 e HD 130 MB

S T A M P A N T I

Stampante LC 20 B/N 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L. 375.000
Star LC 200 B/N e color 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L. 490.000
Star LC 24/200 colori e B/N 24 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L. 750.000
Star LC 15 136 colonne	L. 650.000
Nec P20 24 aghi multifont	L. 680.000
MPS 1230 Commodore, 9 aghi 120 cps, grafica Bianez	L. 299.000
MPS 1270 Commodore, grafica Bianez, Inkjet, parallela	L. 299.000
MT 81 Manne Sman	L. 280.000
Citizen 124 D 24 aghi swift 80 c.	L. 570.000
Diconix Inkjet 80 colonne	L. 399.000
Toshiba 24 aghi 132 colonne, RS232 + Centronic	L. 700.000

M O N I T O R S

Monitor Philips 8833 stereo a colori	L. 400.000
Monitor Commodore 1084-S Stereo originale a colori	L. 450.000
Monitor NEC 3GF Multisync, Antiflicker a colori	L.1.099.000
Cavo speciale per 8833-II & 1084-S	L. 29.000
Tuner TV Philips per trasformare il monitor in televisore	L. 170.000

Atari Lynx con California Games £. 179.000

SYNCRO EXPRESS PC

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il controller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5.25" e 3.5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

SOLO L. 150.000

HARD DISK INTERNO PER AMIGA 500 A £ 1.099.000
80Mb formattati, Hard Drive 2", Interfaccia di alta qualità.

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO PC!!!

UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC

Progetto Hardware innovativo. Ha una serie inimitabile di caratteristiche per i musicisti, gestisce tutti i monitors da mono a VGA, compatibile PC XT/AT, può stampare gli spartiti su stampanti ad aghi o laser, facilissimo da usare, controllo via mouse, compositore ed editore di musica, interfaccia MIDI in tempo reale, input da tastiere e strumenti MIDI, sequencer con editor-playback dal synt interno o da qualunque unità MIDI esterna.

Drive esterno per Amiga con antivirus. L. 199.000
Questo particolare drive oltre ad essere molto veloce contiene un antivirus hardware che consente di distruggere qualunque virus finora conosciuto.

Drive Interno A500 L. 125.000

Hard Disk Nexus da 52Mb	L. 900.000
Hard Disk Nexus da 114 Mb	L. 1.150.000

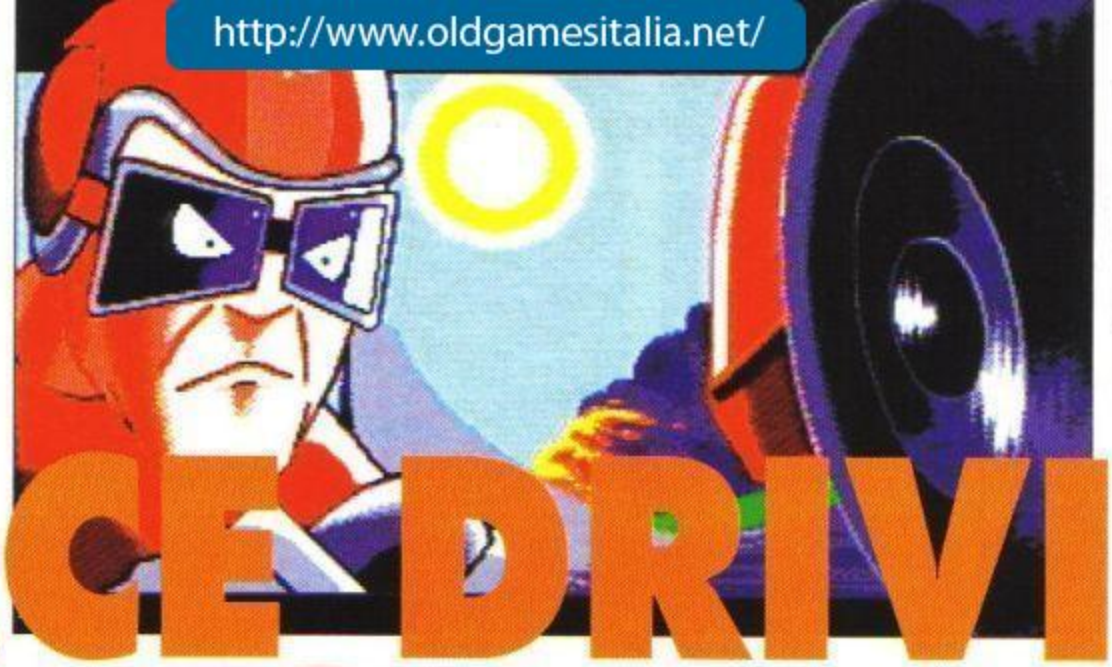
Fast File System, DMA Fast Ram, espandibile a 8Mb di Ram

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Genere Guida
Casa Domark
Sviluppatore Walking Circles
Prezzo L. 59.900



Le inquadrature dall'interno dell'abitacolo sono identiche ad *Hard Drivin'*.

RACE DRIVIN'

Se è vero che il seguito di un film di successo solitamente spopola al botteghino, perché non dovrebbe essere lo stesso quando si parla di un video gioco?

Beh, il motivo è apparentemente semplice. A differenza dei film, il successo di un gioco non si basa sulla sceneggiatura, sulla storia e sugli intrecci che la compongono, bensì sull'innovazione e il divertimento che portano nel campo dei videogiochi. Perciò, nel momento in cui viene riproposto, con minime variazioni, un gioco che abbiamo giocato e rigiocato per mesi, è logico che nessuno di noi vada al di là delle due o tre partite, o forse qualcuna in più.

Il caso di *Race Drivin'* è proprio questo. Sia al bar che nella versione da casa soffre troppo della concorrenza del suo predecessore, *Hard Drivin'*. In fondo il gioco è lo stesso: completare un percorso in un certo limite di tempo (come nella maggior parte dei giochi di corsa), con la differenza che ora vengono messi a nostra disposizione il vecchio circuito di *Hard Drivin'* più due nuovi percorsi. Non mi sembra che ci sia da strapparsi i capelli dalla gioia.

A suo favore *Race Drivin'* può vantare una fantastica introduzione (da caricare da un dischetto a parte), la possibilità, decisamente utile, di poter selezionare il grado di sensibilità dello sterzo e la scelta tra tre vetture differenti, con cambio automatico o manuale. Il gioco in sé rimane identico, così com'era stato per il coin op. Grafica a poligoni solidi, replay degli eventuali incidenti e le solite acrobazie obbligatorie quali giro della morte, paraboliche e via dicendo.

Il gioco in sé non offre nulla di particolarmente innovativo. Chi ha già acquistato *Hard Drivin'* resterà profondamente deluso dalla pochezza di novità contenute in questo, se mi lasciate passare il termine, indegno seguito. È come se Gabriele Salvatores, giusto per citare l'ultimo, e più importante, successo della cinematografia italiana come esempio, decidesse, dopo l'Oscar ottenuto per *Mediterraneo*, di girare un nuovo film dal titolo *"Mar del Giappone"*, in cui dei soldati americani, inviati su un'isola sperduta dell'arcipelago giapponese, si dimenticassero della guerra e vivessero spensieratamente, e in pace con la popolazione, fino al giorno in cui la fregata *USS Virginia*, ricordatasi di loro, non andasse a prelevarli. Bella idea, certo. Ma dove la mettiamo l'originalità?

I bei paesaggi non risollevano il livello del gioco.

Non c'è niente di nuovo in *Race Drivin'*, niente che valga la pena di vedere nuovamente. Non credo che dopo aver avuto esempi di ciò che un computer da casa sia in grado di fare, se spremuto a dovere, ci si possa accontentare di conversioni che sfruttano codici che erano in auge qualche anno fa. Per principio è giusto rispettare il lavoro di tutti, ma non è il caso di glorificare chi di fatica ne fa poca e, solo perché cambia il nome a un gioco, aggiungendo dei particolari in sé stessi minimi, vende un prodotto allo stesso prezzo del suo predecessore, o meglio antenato.

Si suole dire, nel caso di giochi che avrebbero potuto essere divertenti ma che mancano di qualcosa, che *Race Drivin'* non riesce a dare quello che il progetto originale s'era prefisso. Beh, Race Drivin' non merita, nemmeno l'onore delle armi. Un'idea obsoleta, presentata in maniera obsoleta. Non avete mai sentito parlare di *Hard Drivin'*? Allora *Race Drivin'* fa per voi!!!

Giorgio Baratto

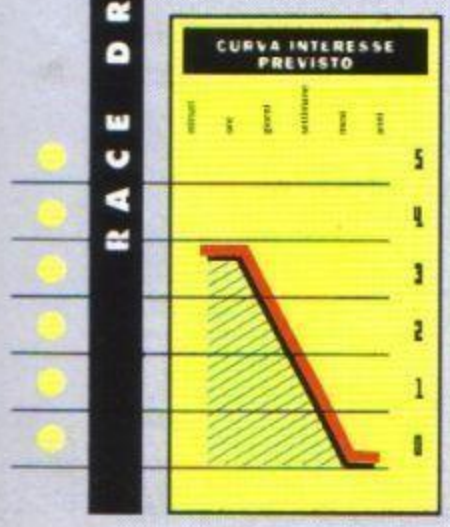
K VOTO

- Conversione che non si discosta di molto dalla versione da bar
- Deja Vu? Sì!
- Offre troppo poco per quel che promette
- Non è neppure concepibile considerarlo un seguito

AMIGA **510**

G 6 | GI 6 | A 3 | FX 4

Non c'è niente da fare. *Race Drivin'* è un gioco che metterete da parte dopo poche ore, e voglio essere ottimista. Il metodo di controllo è decisamente ostico. Anche con il joystick, che a mio parere è meglio del mouse, fare stare in strada la macchina è un'utopia. Prost diceva che la Ferrari sembrava un camion, ma allora le tre macchine disponibili cosa sono Hovercraft? Un tentativo ben riuscito di conversione, d'accordo. Ma credete che ci sia ancora qualcuno così ingenuo da cascarci? Sì? Poveri noi!



E se non avessi il videoregistratore?

Insieme alla confezione, oltre ai due dischetti (uno per il gioco, l'altro per la presentazione), viene venduta, in quantità limitata, una video cassetta che mostra i più spettacolari incidenti avvenuti nelle competizioni statunitensi negli ultimi anni. Stock Cars, Dragster, BigFoot e via discorrendo. La cassetta è in inglese, ma le immagini sono davvero fantastiche. Forse i più sadici di voi saranno delusi ma, come dice lo strilo sulla copertina, tutti i protagonisti sono usciti sulle loro gambe.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computer e accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Tel. Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 33000035
Tel. Uff. Spedizioni (02) 33000036

Nuovo telefono

Aperto il Sabato — Orari:
Chiuso il Lunedì 9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vasto assortimento giochi per PC in OFFERTA

QUANTO COSTA IL TUO PC?
POCO, POCHISSIMO CON I NUOVI PC NEWEL 286 PLUS!

ESEMPIO:

PC 286 16/21 MHZ - 1 MB RAM - 1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)
1 HARD DISK 42 MB - 1 SCHEDA VGA 256K - 1 SCHEDA PARALLELA
2 SCHEDE SERIALI - 1 TASTIERA ESTESA + MONITOR VGA "COLORI"

L. 1.450.000 IVA COMPRESA!

OMAGGIO
MOUSE MICROSOFT COMP.
& 10 GIOCHI!!!!!

GARANZIA 1 ANNO TOTALE!!!

"FANTASTICO"

PRESENTA QUESTA RIVISTA ALL'ACQUISTO DEL TUO PC PLUS 286/386 o 486
RICEVERAI COMPLETAMENTE *GRATIS* IL FANTASTICO
PACCHETTO SOFTWARE WINDOWS 3.0 ITALIANO (ORIGINALE)

Add - Lib L. 179.000
Versione originale della scheda Audio

Suond Blaster Plus 2.ø L. 249.000

Suond Blaster Plus Professional L. 429.000
(compreso Midi - Kit)

Midi-Kit per Suond Blaster L. 199.000

NOVITA' !!!

PC Sound Off L. 29.000
Kit di facile installazione che permette la regolazione del volume del tuo PC

PC Print L. 79.000
Permette di usare una stampante seriale del vecchio Commodore 64 semplicemente ...

Boot Selector L. 39.000
Autoswitch: seleziona, tramite apposito interruttore, il drive A o B a scelta! Utilissimo per chi possiede un drive 3 1/2 e 5 1/4

NOTEBOOK 386 SX 20
2 Ram esp. 8-Hard Disk 60 Mb-Drive 3 1/2 int. (1,44)
Video VGA 64 tonalità di grigio
L. 2.990.000 (Iva compresa)
con Borsa e Dos 5 in OMAGGIO !!!

Versione 286
a partire da
L. 1.990.000 (Iva compresa)

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

ALCATRAZ

Genere Sparatutto
Casa Infogrames
Sviluppatore In casa
Prezzo L. 59.900

K VOTO

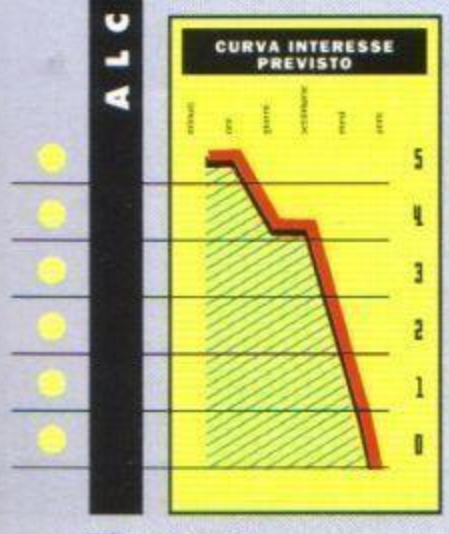
- Grafica e sonoro discreti
- L'idea di controllare i personaggi con lo stesso joystick per chi gioca da solo.

- Scarsa longevità

AMIGA 800

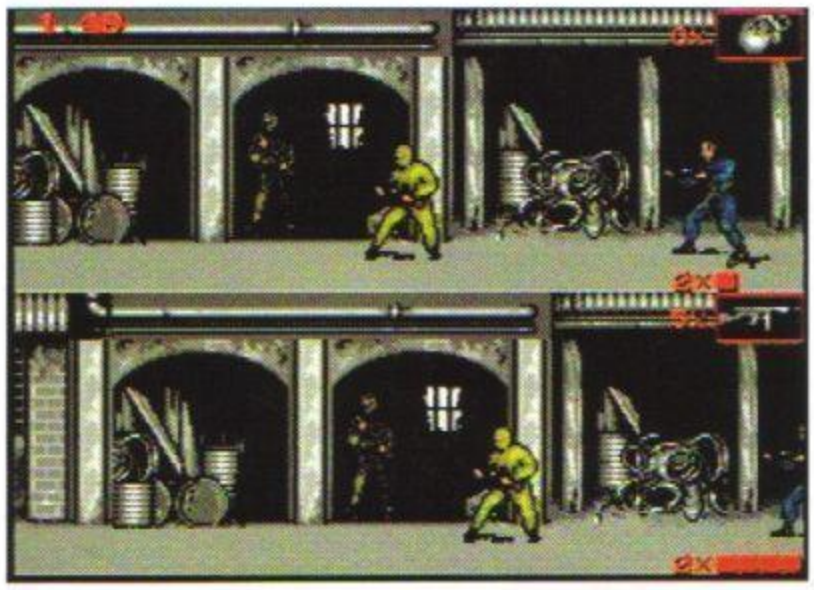
G	Gf	A	FK
8	4	7	4

All'inizio sembra fantastico: quando si spara con il fucile si vede addirittura il bossolo del proiettile cadere a terra. Bellissima anche l'impressione che si ha quando si entra nei palazzi con la visuale in prospettiva soggettiva. Ma già dopo il secondo tentativo ci si rende conto di come le cose scorrano semplici. Si arriva a proseguire chiedendosi dove comincino le vere difficoltà, ma una volta giunti alla fine del gioco si rimane delusi anche dalla schermata finale che le istruzioni promettono come tutta da ammirare. Una buona idea buttata al vento. Peccato.



ALCATRAZ

Era un po' di tempo che circolava la voce nei corpi speciali che il nuovo governo si sarebbe deciso finalmente ad estirpare con la forza e con l'astuzia la piaga della delinquenza, e soprattutto il traffico degli stupefacenti. Ma mai e poi mai potevamo immaginare che questo duro compito sarebbe toccato proprio a noi.



Nascondendovi in uno di questi garage potrete trovare una vita extra. Il problema sarà decidere chi dei due giocatori se ne potrà impadronire.

Alcatraz: un nome che oggi come oggi (1996) incute paura, timore e odio. Infatti la famigerata isola di Alcatraz, da quando fu dichiarata zona sinistrata nel lontano 1989 in seguito al terrificante terremoto che rase quasi completamente al suolo San Francisco, è diventata il santuario della malavita, il centro di comando per l'importazione e lo smistamento di ogni tipo di droga.

Proprio qui si rifugia il pericolo pubblico numero uno: Miguel Tardiez che è riuscito a mettersi a capo di tutta l'organizzazione ed ha trasformato l'isola in una fortezza imprendibile. Infatti i precedenti tentativi di "invasione" dell'isola sono tutti finiti in un bagno di sangue. Ma il nuovo governo ha organizzato nella massima segretezza un incredibile colpo di mano. Nel cuore della notte, mentre state dormendo nella vostra branda cercando di recuperare le forze per l'ennesima giornata di esercitazioni che vi aspetta, arriva nella vostra caserma il capo della Drug Department Administration, con un piano per sconfiggere Tardiez. Ha bisogno di solo due uomini e l'istruttore sceglie proprio te, Bird, e il tuo grande amico e compagno Fist.

La sezione di esplorazione interna è un esperimento interessante, peccato che il gioco non offra divertimento a lungo termine.

Davanti alla piantina dell'isola sulla quale sono segnati tutti i depositi e gli edifici (la troverete nel libretto delle istruzioni che fortunatamente sono scritte anche in italiano) vi vengono date istruzioni chiare e precise. La missione è estremamente semplice, audace e pericolosa: indossando due tute ignifughe e armati con alcuni coltelli a doppia lama e due bombe M165 A2 a scoppio ritardato dovete, con un gommone, sbarcare sull'isola; una volta arrivati il vostro compito consisterà, nell'ordine: nel penetrare nell'edificio delle guardie (Barracks Building) e perquisire tutte le camere finché non trovate la valigetta contenente i documenti che possono inchiodare Tardiez davanti al tribunale; nell' irrompere nell'edificio industriale (Industry Building) nel quale dovete piazzare le vostre due bombe a scoppio ritardato nelle stanze dove si trova la riserva di banconote e lo stock di droga; infine nello scalare e introdursi nella prigione (Cellhouse) dove si trova nascosto Tardiez e, dopo averlo catturato, portarlo all'eliporto dove vi aspetta un elicottero.

Il tutto, e vi assicuro che non è poco, entro due ore dal momento dello sbarco. Dopo una introduzione senza infamia né lode, si accede al menù dove potete decidere se giocare da soli o in coppia, il sistema di controllo (joystick o tastiera) e il livello di difficoltà (easy, medium, hard). Una volta effettuata la vostra scelta lo schermo viene diviso orizzontalmente in due parti nelle quali Bird e Fist si muovono in modo indipendente. Per raggiungere il primo edificio dovete attraversare un tratto di strada pieno zeppo di guardie che fanno la ronda. Ogni volta che ne ammazzate una, questa lascia cadere un'arma (granate, lanciafiamme o fucile) che potete raccogliere e usare a vostro piacimento. Fate attenzione perché lungo i percorsi esterni potete trovare delle vite extra. Quando arrivate finalmente al palazzo lo schermo cambia e viene diviso in due verticalmente con visuale soggettiva; nella parte bassa potete vedere la piantina dello stabile con indicata la vostra posizione, quella delle guardie e le stanze da esplorare. Una volta trovati i documenti ritornate sul percorso esterno per raggiungere il secondo obiettivo. La sequenza delle schermate si ripete così fino a quando non arrivate alla prigione; qui per riuscire ad entrare dovete scalare il muro evitando i fari che lo perlustrano. Trovato Tardiez, dopo aver ucciso le sue guardie del corpo, riscendete il muro esterno e raggiungete l'elicottero.

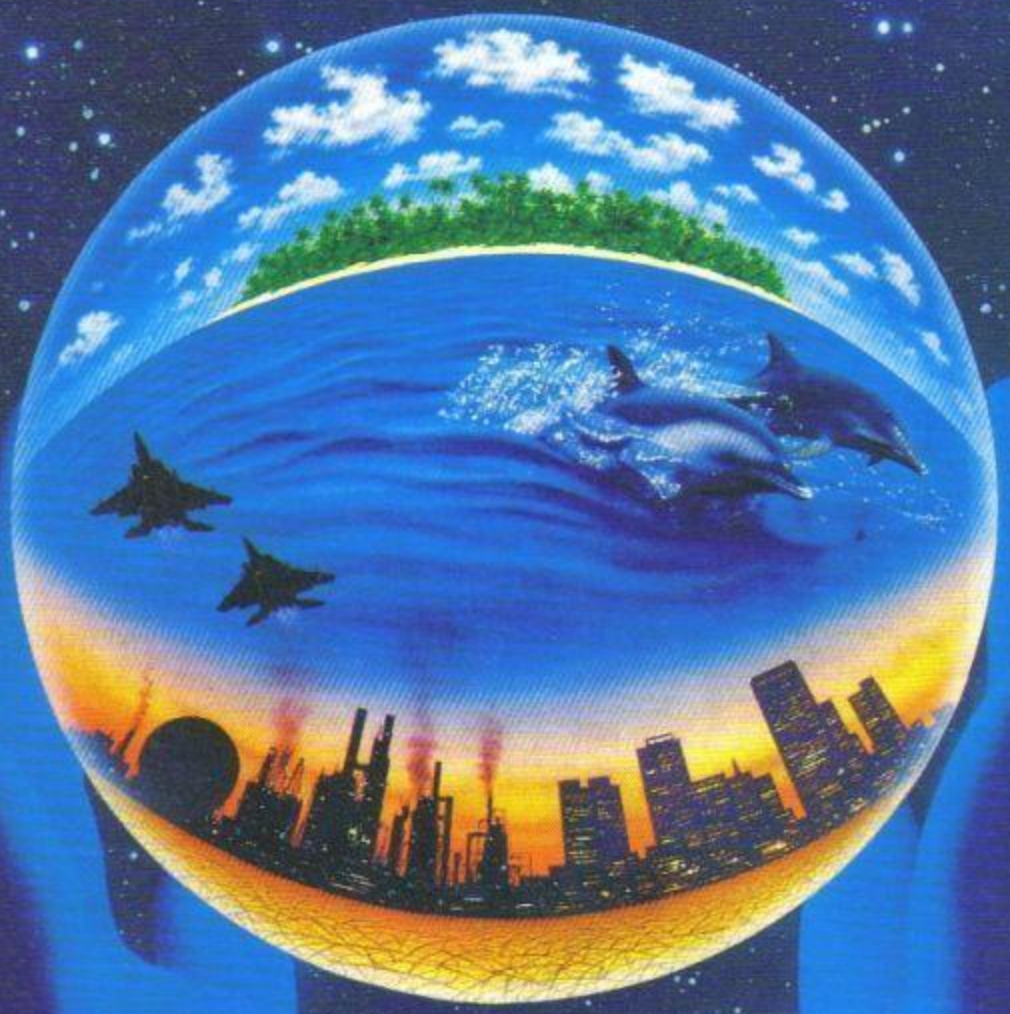
La grafica non è male, come pure il sonoro, e l'animazione dei marines è discreta. Buona invece l'idea di consentire a chi gioca da solo di poter controllare sia Bird che Fist con lo stesso joystick semplicemente premendo il tasto return. Ho molti dubbi invece sulla longevità del gioco. Infatti non mi ci è voluto molto per finirlo nel livello più facile e, una volta vista la fine rischia di rimanere nella scatola vita natural durante.

Enrico Mariani

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI



GLOBAL EFFECT

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.
Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Amiga screen shots*

© Millennium 1992

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

PC VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNABLASTER

Genere Labirinto
Casa Ubi Soft
Sviluppatore Interno
Prezzo L. N.C.

I giochi per computer si dividono in due categorie. La prima è costituita da giochi complessi, con una trama estremamente complessa che costringono il giocatore a lunghe meditazioni per essere risolti. Poi ci sono i giochi semplici, dove il giocatore deve imparare due regole per poi tuffarsi in un ritmo di gioco che, pur sfiorando il limite massimo della monotonia, ha quel "non so cosa" che lo rende incredibilmente irresistibile e giocabile.

Nel modo per due giocatori sarà facile risvegliare istinti atavici di distruzione. Ma è così divertente!

Dynablaster, la prima conversione dal PC Engine ad opera della Hudson Soft, appartiene sicuramente alla seconda categoria, ovvero a quella dei "giochilli". La trama è, perciò, estremamente semplice. Bomber Man è un ometto basso, piuttosto grassottello e buffo. Insomma, in un'epoca di eroi tutti muscolosi e belli, Bomber Man è quello che potrebbe essere definito un'anti-eroe degli anni novanta (un altro esempio è rappresentato da Mario). Tuttavia anche Bomber Man ha una ragazza, che però è stata rapita da uno pterodattilo e portata nel castello del malvagio cugino del nostro eroe. Naturalmente sarà compito di quest'ultimo tentare di liberare la sventurata amante. Il castello è, purtroppo, circondato da diversi labirinti, ognuno dei quali è popolato dalle più svariate creature. Per sconfiggerle Bomber Man ha a sua disposizione delle bombe a tempo, all'inizio poco distruttive, ma che potranno essere potenziate raccogliendo le apposite icone nascoste dentro i muri dei labirinti. Alla fine di ogni serie di labirinti, e più precisamente ogni otto, il simpatico protagonista di questo gioco dovrà affrontare una creatura un po' più grossa e resistente delle altre. I labirinti variano di grandezza a seconda del livello, e sono composti da mattoni indistruttibili disposti casualmente e da parti vulnerabili che possono essere semplicemente distrutte da un'esplosione diretta. Bisogna tenere, però, conto che Bomber Man non può attraversare i mattoni e le bombe che lui deposita, perciò si deve stare molto attenti a non intrappolarsi da soli. Per fortuna, distruggendo le parti vulnerabili vengono alla luce delle icone che se raccolte permettono al nostro eroe di attraversare i muri, le bombe e fare in modo che queste ultime esplodano nel momento più propizio per il giocatore.

Far esplodere in serie un gran numero di bombe è uno degli spettacoli più appaganti per l'aspirante artificiere.

Inoltre, sempre distruggendo le parti vulnerabili, è possibile trovare alcune vite extra, oltre che invulnerabilità e altre cosuccie più o meno utili. Per completare un labirinto bisogna distruggere tutti i nemici al suo interno. Ce ne sono di vari tipi, alcuni piuttosto innocui, altri più pericolosi poiché inseguono il protagonista o passano attraverso i muri (però nessuno di essi può attraversare le bombe). Inoltre Bomber Man ha un'altro nemico, e cioè il tempo. Se questo scade (solitamente si hanno tre minuti circa per ogni labirinto) appariranno al posto dei nemici una moltitudine di esseri strani che inseguono il nostro eroe, passano attraverso i muri e, come se tutto questo non bastasse, sono anche molto veloci. Inoltre se, per caso, si trova la porta che dà accesso al livello successivo, bisogna fare attenzione a non farci esplodere sopra una bomba, poiché questo comporta la formazione di ulteriori nemici (cosa che succede anche distruggendo le varie icone, senza contare il fatto che in questo caso si perde anche la possibilità di raccoglierle).

La schermata che accompagnerà il vostro viaggio per recuperare la vostra amata.

Da quanto appena detto, si può capire che *Dynablaster* è un gioco molto semplice ma, nel contempo, incredibilmente coinvolgente. Oltretutto ci si può giocare anche in cinque (avete letto bene, ho detto proprio cinque!) contemporaneamente, uno contro l'altro, e questo non fa che aumentare il divertimento. Bisogna proprio dirlo, *Dynablaster* è, scusate la freddura, una vera bomba!

Fabio Massa

PROVE SU SCHERMO

DYNABLASTER

K VOTO

- Grafica terribilmente giapponese.
- Colonna sonora ripetitiva.
- Coinvolgente sin dall'inizio.
- Ogni tanto fa saltare i nervi.
- Il sistema dei codici permette di ricominciare dall'ultimo labirinto superato.

AMIGA **921**

G	QI	A	FK
9	5	7	9

Dynablaster **è sin dal primo impatto stupendo. Il gioco in sé stesso è incredibilmente coinvolgente nonostante la sua scarsa varietà, e non si è contenti fino a quando non lo si è terminato. Il modo a cinque giocatori uno contro l'altro è, poi, un vero spasso. Si crea infatti una tale confusione che, però, non fa altro che aumentare il divertimento. E infine la buffissima grafica, che si rivela decisamente azzeccata per un prodotto che verrà giocato e rigiocato anche dopo averlo ultimato.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Addams Family™

TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In queste pagine trovate delle recensioni rapide e concrete. Il fatto di comparire in Striscia il Gioco non significa che il gioco non sia di valore. In questa sezione troverete soprattutto le nuove versioni di giochi già recensiti e anche valutazioni di nuovi prodotti. Una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se il gioco può entrare a far parte della vostra collezione.

recensioni a cura di (Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Andrea Minnini, Tiziano Toniutti, Vincenzo Beretta, Fabio Massa, Alex Pasetto e Enrico Mariani)

880 AMIGA
G 8 | QI 4 | A 8 | FK 7

APYDIA

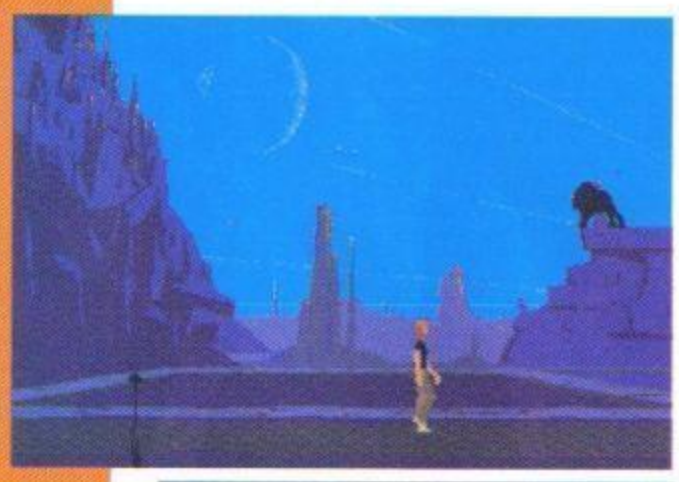
Play Byte, Amiga, L. n.p.

Ebbene sì, mi avete scoperto, anch'io guardavo l'ape Maya quand'ero piccolo e mi piaceva. Figuratevi la mia reazione quando ho visto questo bel gioco ambientato nel mondo degli insetti, uno shoot'em up a scorrimento orizzontale dall'ottima grafica che, pur non dicendo nulla di nuovo sul piano della dinamica (armi a potenza variabile, nemicone globale al termine del livello, ecc.) è perlomeno originale per quanto riguarda l'aspetto visivo.

Voi tornate a casa una sera e vedete il corpo della vostra amata crivellato di punture; cosa potreste fare se non trasformarvi in un'ape e volare in un raid punitivo (o un Baygon punitivo) a randellare i colpevoli? Qui comincia l'avventura che ci vedrà attaccati da ogni genere di insetto dalle cavallette alle vespe, dagli stercorari (che schifo) alle larve, senza dimenticare altri animali come pesci, lumache ecc.

Non originale ma ben realizzato e decisamente piacevole da giocare, è la più interessante variazione sul tema che ci è stata sottoposta negli ultimi mesi, principalmente grazie all'intrigante ambientazione entomologica. Lo stimolo a proseguire nel gioco è dato dai paesaggi, veramente ben disegnati, che invitano ad essere esplorati e dall'azione incessante che impegna severamente anche i più smaliziati.

Rende giustizia all'arcade originale e non vi farà pentire dei soldi spesi, pur avendo l'handicap di più quotati concorrenti come: *Agony* e *Project X*.

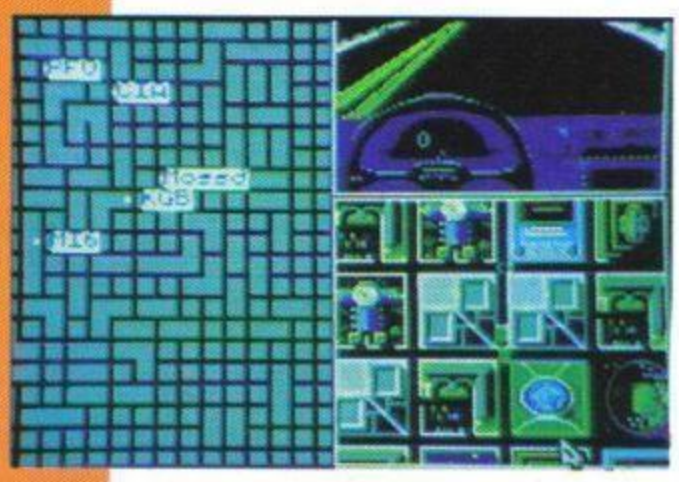


921 PC
G 9 | QI 7 | A 7 | FK 10

ANOTHER WORLD

Delphine Software, PC & compatibili, L. 79.900

Uno dei giochi più chiacchierati degli ultimi anni arriva finalmente su PC. *Another World*, della francese Delphine, è uno di quei giochi che possono vantarsi di essere entrati nella storia del nostro hobby, di avere inventato un nuovo modo di fare avventura e di avere scatenato commenti e pettegolezzi tra le legioni dei videogiocatori peggio del divorzio tra Andrea e Sarah dal parrucchiere. Ahimè, nostra culpa. Lo ammettiamo: all'epoca avevamo sottovalutato il valore di questo titolo. C'eravamo un po' fatti condizionare dall'opinione della nostra consorella inglese ACE e forse non avevamo considerato adeguatamente l'importantissimo "fattore K", quel nonsoche che ti tiene incollato allo schermo a prescindere da complessità, grafica e sonoro (come in *Tetris*) e che innegabilmente *Another World* possiede a badilate. Le avventure del povero scienziato catapultato in un mondo alieno e ostile sono più coinvolgenti di molti film di fantascienza apparsi sullo schermo cinematografico. La versione PC del gioco è identica alla versione per Super NES a cui i programmatori della Delphine hanno aggiunto circa un 40% in più di gioco seguendo le direttive di casa Nintendo, questo particolare rimedia ad uno dei difetti principali della versione Amiga: la brevità. Perciò se possedete un PC non perdetevi l'occasione di giocare un capolavoro che per il vostro computer è stato addirittura migliorato.



845 AMIGA
G 6 | QI 8 | A 6 | FK 7

COVERT ACTION

Microprose, Amiga L. 89.900

La Microprose conferma la leadership nell'ambito delle simulazioni con questo gioco che esplora il mondo dello spionaggio internazionale, caratterizzato da una grafica forse non eccezionale bilanciata però dalle buone doti di giocabilità.

Le fasi sono molteplici e differenti tra loro, coinvolgendo tutte le attività tradizionali di una spia nell'adempimento di una missione, dal combattimento alla guida, dalla crittografia all'elettronica. Il tutto condito da un'interfaccia utente a menu discendenti progressivi che ci permettono di scegliere tra un numero limitato di azioni possibili. Esistono delle sessioni pseudo arcade, che in termini assoluti non sono all'altezza delle possibilità dell'Amiga ma sono accettabili se inserite in un adventure ibrido come questo, dei puzzle e altri giochi-nel-gioco che rispettano un canovaccio già ampiamente collaudato ma di sicuro effetto.

Il giudizio sarebbe più positivo se la grafica non fosse di chiara derivazione MS-Dossiana (EGA) ed il sonoro commentasse più degnamente l'azione; le animazioni sono un po' deludenti a causa della scarsa fluidità e delle ridotte dimensioni degli sprite. Qualche riserva anche sulla longevità del software che, decisamente appassionante per i primi giorni, alla lunga rischia di diventare ripetitivo. Consigliato agli appassionati del genere che badano più ai contenuti che alla coreografia, risente di una conversione affrettata o curata solo superficialmente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
Ufficio Spedizioni: Telefono (02) 33000036

Nuovo telefono

APERTO IL SABATO
CHIUSO IL LUNEDI

Orari: 9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

OFFERTE SPECIALI GVP

Hard Disk GVP Impact - II Serie 2 per A500 52 Mb L. 990.000

Hard Disk GVP Impact - II Serie 2 per A500 105 Mb L. 1.490.000
Hard Disk esterno per A500 espandibile a 8 Mb Ram con moduli SIMM da 1 Mb. Meccan. Quantum SCSI 11 ms.

Controller GVP serie II A2000 SCSI esp. a 8 Mb L. 419.000

Hard Card A2000 52 Mb L. 799.000

Hard Card A2000 120 Mb L. 1.190.000
Hard Disk interno per A2000 espand. a 8 Mb Ram con moduli SIMM da 1 Mb. Meccan. Quantum SCSI 11 ms.

SK Vel. 25 Mhz 68030 1Mb Exp 16 Mb N0882 L. 1.690.000

SK Vel. 40 Mhz 68030 4Mb Exp 16 Mb A2000 L. 2.650.000

SK Vel. 50 Mhz 68030 4Mb Exp 16 Mb A2000 L. 3.590.000
Scheda velocizzatrice GVP Inmpact II con coprocessore incorporato. Espandibile a 16 Mb Ram con moduli SIMM da 4 Mb. Controller per Hard Disk SCSI incorporato.

Super Video Digitizer L. 380.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

NOVITA' !!!

Interfaccia Joystick Digitale/Analogico Amiga L. 29.000
Questa interfaccia permette di collegare un Joystick per PC all'Amiga per utilizzare al meglio tutti quei simulatori di volo o sportive (auto/moto) tipo permettono l'uso del Joystick anlogico.

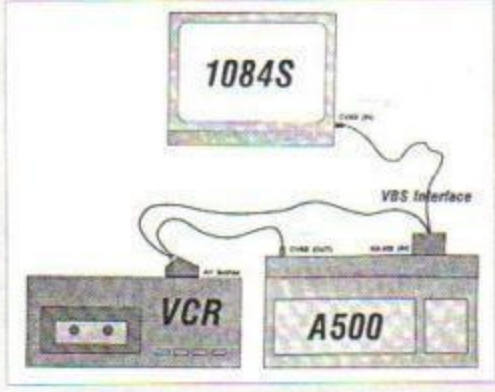
Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

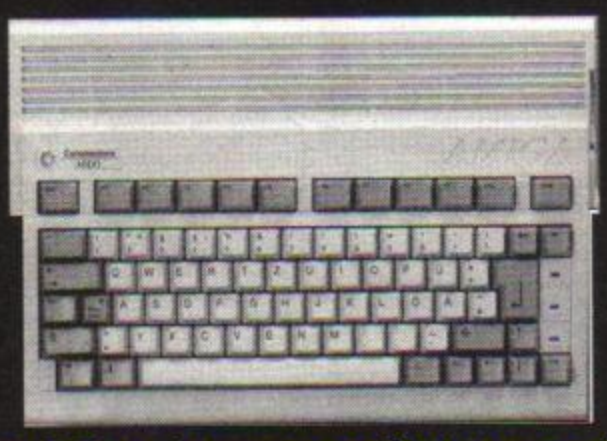
NOVITA' ASSOLUTA! "RIVOLUZIONARIO"

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 199.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!



AMIGA 600 !!!



Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Super Sound Amiga L. 89.000
Digitalizzatore Audio stereofonico amatoriale di ridotte dimensioni per un ingombro minimo. Compatibile con il Software AudioMaster II.

Sound Master + AudioMaster IV L. 219.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

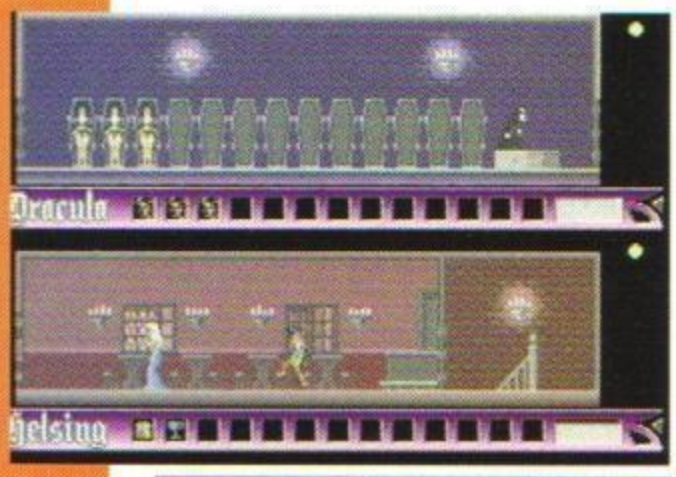
Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



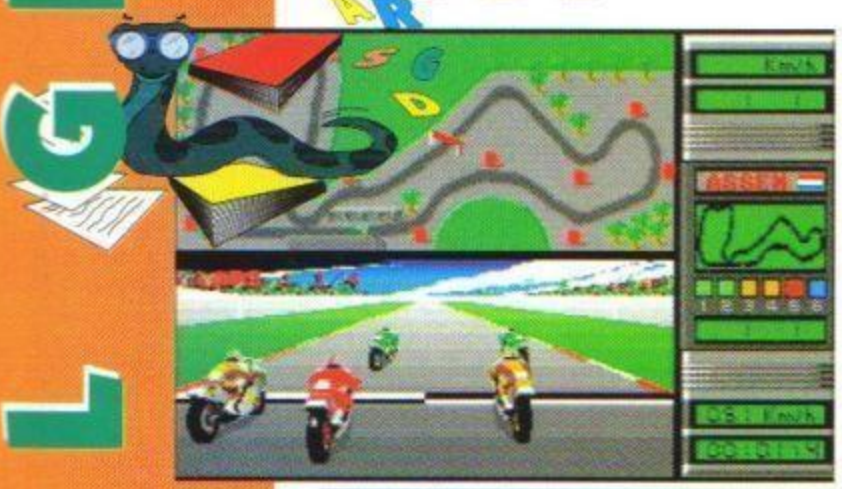
570 Amiga
G 5 Qt 4 A 5 FK 5

BRIDES OF DRACULA

Idea, Amiga, L. 49.900

Il personaggio di Dracula è stato (e forse lo è ancora) il più famoso protagonista di romanzi Horror, ed è proprio per questo motivo che ha ispirato numerosi film e, ciò che ci interessa, videogiochi. Il nuovo gioco della Idea *Brides of Dracula* può essere considerato un tentativo di "arrotondare" la figura di Dracula, facendolo apparire come un maldestro e rozzo personaggio inserito in un videogioco che a prima vista ricorda molto da vicino *Spy vs Spy*. Ma passiamo alla trama vera e propria.

Nel regno di Transilvania il conte Dracula ha deciso di dimostrare al mondo che razza di uomo sia veramente, sposando le tredici più belle donne del suo paese. Non è finita qui, poiché il cacciatore di vampiri Van Helsing ha deciso di eliminare la minaccia Dracula una volta per tutte. Per far questo Van Helsing deve raccogliere tredici oggetti, e solo con questi potrà uccidere il famoso vampiro. Lo scopo del giocatore è, quindi, quello di impersonare una delle due ambigue figure, localizzare le tredici donne/oggetti e portarle a casa. Solo a questo punto sarà in grado di uccidere l'avversario.In sostanza il gioco poteva essere considerato un'idea interessante, ma purtroppo è mal realizzato. Infatti la grafica è poco definita, il sonoro si limita all'indispensabile e, infine, manca quasi totalmente di giocabilità. Evitatelo a meno di non essere dei fanatici del genere.



589 AMIGA
G 5 Qt 3 A 1 FK 4

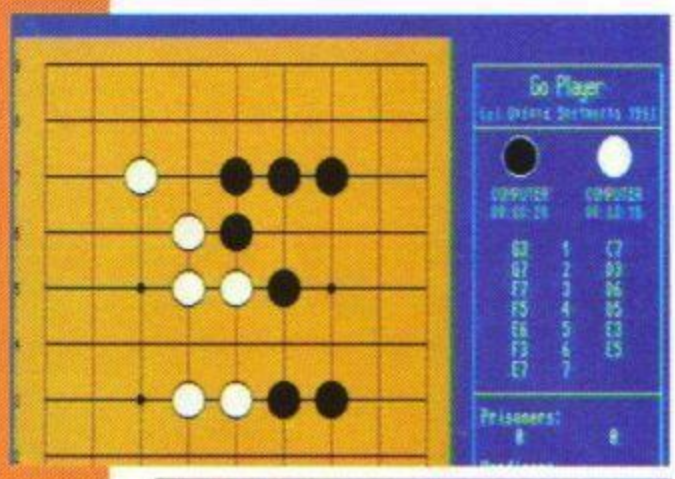
HOT RUBBER

Palace, Amiga, L. n.p.

Il motomondiale 1992, fuso orario e Tele +2 a pagamento permettendo, ha mosso i primi passi in Giappone alla fine di marzo. Perché, dunque, non imitare le gesta di quei pazzi che sfrecciano a destra e sinistra a velocità impressionante standosene comodamente rilassati davanti al monitor?

L'idea non sarebbe male, se solo possedeste un programma che renda al 100% i brividi e le emozioni di un vero bolide a due ruote. Se non ce l'avete e non vi accontentate di *Team Suzuki* della Gremlin o del buon vecchio *The Cycles* della Accolade potete anche togliervi subito dalla testa tale idea poiché, per quanto riguarda *Hot Rubber*, è mooolto meglio lasciare perdere. Una volta passato un quadro opzioni appena accettabile, il rombo dei motori, per la verità più simile ad un cicalino, accoglie il nostro tanto sospirato ingresso in pista. Ed è chiaramente qui che tutti i nodi, benché siano piuttosto grovigli, vengono, per così dire, al pettine. La grafica non è niente di eccezionale: la velocità è ineccepibile, anche perché i dettagli dei circuiti sono inesistenti e soprattutto perché pressoché tutte le curve di qualsiasi tracciato sono da affrontare in pieno.

I più "giocosi" di voi obietteranno che questo programma non è nato come simulazione: ci mancherebbe altro! Il problema è che è altrettanto pessimo anche come semplice gioco di guida! Per me spostare il joystick a destra e sinistra una volta ogni due minuti non è giocare, ma essere ridotti veramente male.



705 Amiga
G 5 Qt 7 A 5 FK 7

INTELLIGENT STRATEGY GAMES

Oxford Software, Amiga, L. 69.900.

Cogito ergo sum: Penso, quindi esisto. Questa dotta (si fa per dire) citazione per dirvi che c'è in giro una raccolta di giochi fatta apposta per noi "pensatori". Infatti, questa compilation racchiude cinque giochi di strategia spremicervelli: Scacchi, Dama, Go (un gioco cinese), Backgammon e Bridge. La scatola, appena giunta in redazione, è stata imboscata dal sottoscritto sempre ansioso di cimentarsi in testa a testa (o meglio mente a chip) con questo tipo di giochi. Parto con una mano di Bridge e mi accorgo che le giocate del computer sono poco più che mediocri. Dopo solo un'ora il mio entusiasmo si è già raffreddato (con tanto di sternuti) dato che riesco a rispettare il 95% dei contratti. Allora rivolgo la mia attenzione al Backgammon, ma anche qui la delusione è quasi immediata: il programmatore di questo gioco non è riuscito a renderlo competitivo. Con la coda tra le gambe carico la Dama 8X8 e il risultato è... sessantotto. Eh sì, perché qui il damone può essere mangiato dalla pedina! Passo al Go, ma pur leggendo le istruzioni il sistema del calcolo dei punti (che viene fatto automaticamente dal computer) rimane un Mistero della Fede. Non sono riuscito ad organizzare un'incontro di scacchi tra l'Amiga e un PC, comunque il programma non ha tutte quelle opzioni che altri simili possono offrire. In conclusione, secondo me è un tentativo di sopperire alla qualità con la quantità e, preso così, puo anche essere accettabile.

917 AMIGA
G 9 Qt 8 A 7 FK 7

LINKS

Access, Amiga L. n.p.

Quando vidi per la prima volta questa simulazione del golf, su un PC 386 a 20 MHz con coprocessore matematico, fui colpito dalla precisione della simulazione, dalla magnificenza della grafica a 256 colori ma, soprattutto, mi stupii della lentezza con cui venivano calcolati i fotogrammi anche su di una macchina così potente. Tutto questo mi fece cadere in una profonda depressione, pensando che il mio fedele Amiga non avrebbe mai visto quei prati così realisticamente sfumati, non avrebbe mai sentito gli uccellini cinguettare tra le fronde, non avrebbe mai ricreato quell'atmosfera di coinvolgimento e insieme di pace bucolica. Quanto mi sbagliavo. La Access ha raccolto il mio grido di dolore e ha sfornato una versione commodoriana che non ha nulla da invidiare all'originale, grazie al sapiente uso di una modalità grafica finora trascurata: l'HAM - 4096 colori contemporanei sullo schermo con la limitazione che un pixel può differire dal vicino per una sola delle tre componenti cromatiche. La dote è ancora più apprezzata se associata ad un software di grande fedeltà simulativa che ci permette un controllo quasi micrometrico sul colpo. Il rovescio della medaglia è che un 68000 standard è lento a calcolare il territorio, togliendo continuità all'azione, e quel che è peggio è che il programma deve essere installato su hard disk limitando notevolmente la diffusione di questo ottimo gioco. Volevamo la parità con l'MS-DOS? L'abbiamo ottenuta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TecnoShop

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	L. 749.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + omaggio	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	1.169.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	119.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	660.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	169.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	295.000
MPS 1270 stampante getto d' inchiostro	260.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	395.000
GVP Impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	769.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	147.000
Golden Image Drive esterno con track display	170.000
Golden Image Drive esterno + disconnect	145.000
Golden Image hand scanner	375.000
Golden Image mouse	59.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	85.000
Supra Ram esterna Rx500 1 - 8 Mb	290.000
Supra HD 40 Mb A500 con controller	899.000
KCS PC Board	379.000
Amiga televideo per (manipolare dati televideo)	157.000
VIDEON III il miglior digitalizzatore video	539.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	90.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	159.000
Rockgen genlock	285.000
Logitec mouse (il migliore in circolazione)	85.000
Action Replay III	159.000
Contenitori Posso 150 posti 3,5	35.000
TAC2 joystick professionale	25.000
Switchjoy con microswitch	24.000
Techno sound digitalizzatore audio	99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Titol. etc.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Sconti su quantitativi - Evasione nelle 24 ore

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

RED e BLACK COMPUTER

41012 CARPI (MO) - Via Montesabotino, 1/E
Tel. (059) 65.16.91 - Fax (059) 65.16.92

INGROSSO E AL MINUTO

TUTTE LE NOVITA!

COMMODORE - CONSOLLE - MS-DOS
HARDWARE e SOFTWARE

PREZZI SHOCK

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA

CONSEGNA IN 24 ORE

CONTATTATECI
RIMARRETE SODDISFATTI

Rivenditore autorizzato
G V P

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

SOFTMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

ESPERIENZA E PROFESSIONALITÀ:
ECCO I VANTAGGI CHE SOLO SOFTMAIL TI GARANTISCE

- Servizio telefonico completo ed accurato
- Tutti i prodotti sono rigorosamente originali
- Spedizione entro 24 ore (con merce a magazzino)
- Pagamenti anche tramite le più diffuse carte di credito
- Addebito sulla carta di credito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso o con c riere UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
- Catalogo gratuito a tutti i clienti
- L'esclusivo "First Class" (magazine di inform zioni, offerte ecc.) gratuito con ogni spedizio
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

AMIGA™	
...TORE JOYSTICKS ANALOGICI	39.000
...GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	TEL.
...LEGEND OF DARKMOON EYE 2	TEL.
...THUNDERHAWK (ITALIANO)	59.000
	99.000
...COMPILER, 3D & PUBLIC DOMAIN	TEL.
...TANK KILLER 1.5	89.900
...AIRBUS	99.000
...OF PREY *	69.900
...ES *	TEL.
...TIES OF DR. BRAIN	89.900
...E FOR A CORPSE *	59.900
...E PAINT IV *	169.000
...JAWS OF CERBERUS *	59.000
	79.900
...BATTLESET #4	TEL.
...OF CHINA	89.900
...QUEST V (ITALIANO) *	99.900
...E SUIT LARRY 5	89.900
...OF THE RINGS *	59.900
...ISLAND 2 *	TEL.
...QUEST 3	89.900
...DISK #12 (FLIGHT SIMULATOR)	49.000
...COMMANDS	59.900
...EMA II * (IVA/TOTOCALCIO)	89.000
...EMA II+ * (IVA/TOTOCALCIO)	159.000
...QUEST 4	89.900
TOP WRESTLING *	49.000
ULTIMA VI	69.900
WILLI BEAMISH	89.900
WING COMMANDER	TEL.
CDTV™	
ADVANCED MILITARY SYSTEM	59.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	99.000
SUPER GAMES PACK (3 GIOCHI)	60.000
WRATH OF THE DEMONS	79.000
HINT BOOKS	
AIR COMBAT STRATEGIES	45.000
CASTLES OF DR. BRAIN	20.000
HARPOON BATTLEBOOK	35.000
LEGEND OF DARKMOON	20.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°)	39.000
MIGHT & MAGIC III	35.000
POLICE QUEST 3	20.000
QUEST FOR CLUES IV	49.000
WING COMMANDER 1&2	59.000
PC IBM™	
ADD:TREASURE OF SAVAGE FRONTIER	79.900
AH73 THUNDERHAWK (SOLO 3,5")	69.000
CIVILIZATION	99.900
CONQUEST OF LONGBOW	99.900
DATA DISKS: LUFTWAFFE, CASTLES	TEL.
ECOQUEST I	99.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) *	69.000
FALCON 3.0	99.900
FLIGHT PLANNER	75.000
GREAT BRITAIN SCENERY F.S.	99.000
HARPOON BATTLESET #4 (SOLO 5,25")	55.000
LEISURE SUIT LARRY 5 (HD/VGA)	59.900
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD)	69.000
MIDWINTER II	119.900
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD)	59.000
MONKEY ISLAND 2 *	79.900
OMAR SHARIF ON BRIDGE	89.000
PATTON STRIKES BACK	99.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POLICE QUEST 3 (HD/VGA)	99.900
SEX OLYMPICS (VM 18)	65.000
SIM ANT	99.900
SISTHEMA PLUS *	169.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA SU SCHEDINA	
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
S.G.A. FOR FLIGHT SIM 4.0	75.000
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY	79.900
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK	59.000
TURTLES II	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	TEL.
ULTIMA VII	TEL.
UMS 2 PLANET EDITOR	69.000
UNCHARTED WATERS	99.000
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
SPECIAL OPERATIONS (HD)	59.000
SPEECH ACCESSORY PACK (HD)	29.000
WILLI BEAMISH (HD)	9
WINTER CHALLENGE (HD)	5
WRATH OF THE DEMONS	6
CD ROM PER PC IBM™	
MIDWINTER+GUNSHIP	16
MIG 29+MIG 29 SUPERFULCRUM	16
M1 TANK PLATOON	16
ULTIMA VI+WING COMMANDER	17
WING COMM.+MISSIONS 1&2	17

ESCLUSIVA SOFTMAIL
Rise of the Dragon • Heart of China • Spac Quest IV • Larry 5 • Police Quest 3
OGNI PROGRAMMA + HINT BOOK A SOLE LIT. 99.000
specificare AMIGA™ o PC IBM™
(offerta valida fino al 15/6/92)

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.2

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

K Spese di spedizione Lit. 7.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

031-300-174
FAX 031-300-214

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

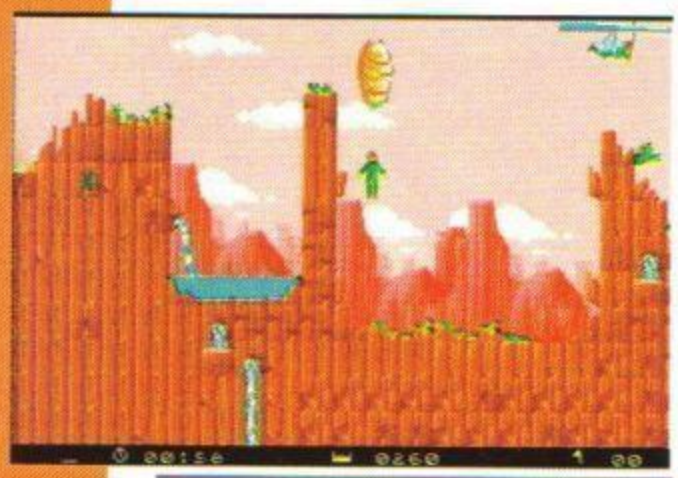
601 *per l'adattamento italiano
Amiga
G 9 QI 9 A 8 FK 8

CRUISE FOR A CORPSE

Delphine Software, Amiga, L. 59.900

È arrivata l'edizione italiana del giallo della Delphine. Su un vascello in navigazione nel Mediterraneo viene assassinato un facoltoso magnate. A bordo della nave non manca, naturalmente, la consueta serie di personaggi equivoci o dal passato poco chiaro, ognuno munito di ottimi moventi per eliminare la vittima. Raoul Dusentier, ispettore eccellente, indaga.

L'indagine è però purtroppo minata da un grave problema: l'inattendibilità dell'edizione italiana. Errori come "Occorre togliere l'assicella da sopra" invece che "Occorre prima togliere l'assicella che sta sopra", o "Era nella mia cabina" invece che "Ero nella mia cabina", e "Tenuta" invece che "Stiva" (perché è stata fatta confusione sulla parola inglese "hold" che ha entrambi i significati) purtroppo parlano da soli. Altre traduzioni sono addirittura incomprensibili, come "smettere il grammofono" invece di "spegnere il grammofono" (?), "temi" invece di "orologio" (??) e "salvare" invece di "baule" (???)(forse è stata fatta confusione sulla parola inglese "safe") . Per non parlare delle informazioni inesatte contenute nella sezione italiana del manuale: "smooth out" che significa "lisciare" viene tradotto con "eliminare", quindi si scopre che per leggere un foglio di carta appallottolato occorre dapprima "eliminarlo". Un vero peccato, soprattutto considerando la bellezza del gioco originale. Il fattore K dell'edizione italiana è estremamente più basso.



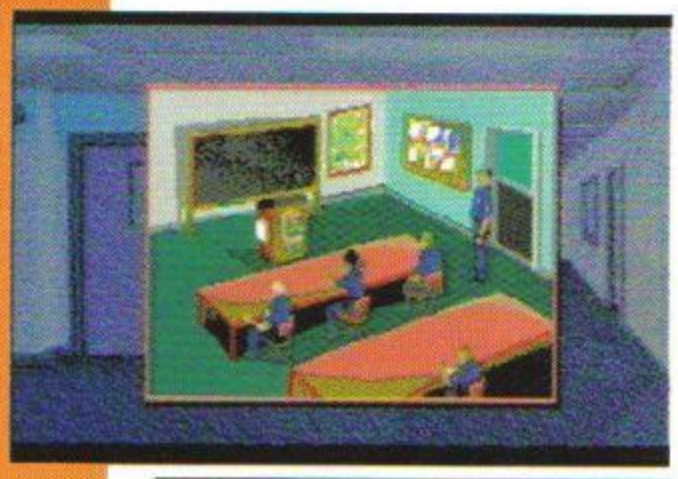
694 AMIGA
G 5 QI 8 A 2 FK 5

PARAGLIDING

Loriciel, Amiga, L.49000.

Un mio amico freeclimber, tale Ciucco, ha recentemente esternato la sua passione per il parapendio, passione che si aggiunge a quella già menzionata per il freeclimbing ed a quella per il vino. Non volendo perdere un caro compagno ho deciso di sottoporre il Ciucco ad una terapia, legandolo davanti ad un'Amiga su cui girava Paragliding, con le sole mani libere per poter giocare e con in bocca una cannuccia che attingeva da una damigiana.

Dopo la session e dopo aver smaltito la sbornia, il freeclimber ha deciso che *Paragliding* offre decisamente l'equivalente su computer della sensazione reale data dal parapendio. Per quanto mi riguarda concordo, ma aggiungerei che questa release Loriciel tutto è tranne che una simulazione, che si può gustare al meglio abbassando il volume ed ascoltando qualcosa di evocativo (suggerirei "Crises" di Oldfield) e che è divertente e rilassante se non si bada al frequente accesso al disco. La grafica di *Paragliding* è molto semplice ed un po' spartana e contiene alcuni dettagli agghiaccianti tipo sagome di volatili fisse sullo sfondo. Il commento musicale è STUPENDO , anche se lo stesso non si può dire degli effetti. Il bello di *Paragliding* è che non è affatto un gioco pretenzioso, ed ha dalla sua la piacevolezza della sensazione di volo (lo scrolling lento e la vastità del cielo aumentano il feeling). Alla lunga può diventare noioso e poi non è certamente un gioco da sedici (bit) e quarantanovemila (lire). Fosse stato un budget...

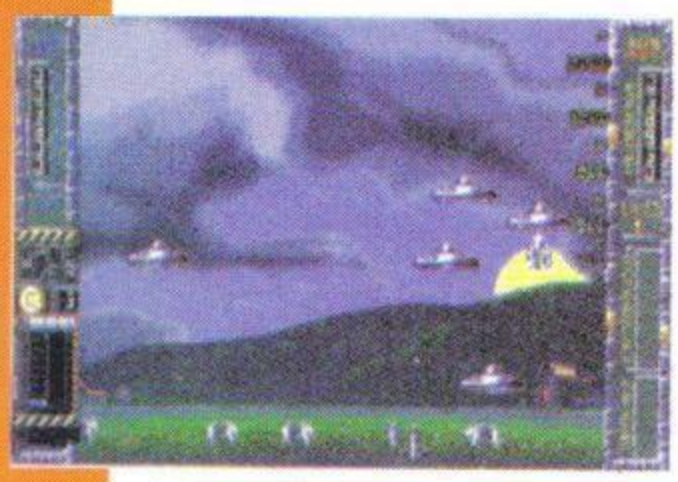


905 Amiga
G 8 QI 9 A 7 FK 8

POLICE QUEST 3

Sierra, Amiga, L. 89.900

La Sierra, specializzatasi in sequel di titoli di successo che in alcuni casi rivaleggiano per numero con *Nightmare* e *Rocky*, ci propone di impersonare Jim Walls, un poliziotto realmente esistente, aiutandolo nelle sue imprese quotidiane. L'avventura è decisamente strutturata secondo canoni cinematografici, con tutto ciò che di positivo e negativo ne deriva. L'aspetto che più colpisce sono le inquadrature, spesso prese da tre quarti con una cura notevole dei particolari dei fondali, o i "piani americani" sui personaggi che restituiscono al meglio le espressioni facciali grazie anche a convincenti animazioni. Il secondo punto che fa avvicinare il gioco ad un film è la sequenzialità degli avvenimenti che, pur concedendo una certa libertà d'azione al giocatore, vincola la soluzione al rispetto della "trama" stabilita dal programmatore. Da segnalare la simulazione di guida della macchina di servizio, una piccola chicca che contribuisce a coinvolgere gli avventurieri nell'atmosfera poliziesca. La grafica, spettacolare con i 256 colori della VGA, perde, com'era da aspettarsi, molto del suo fascino sulla macchina della Commodore, soprattutto nelle sezioni dove sono stati utilizzate digitalizzazioni di attori veri. Discreta la colonna sonora, che vanta addirittura un tema tratto da Miami Vice. Come sempre lento l'accesso al disco se non si possiede un hard disk, con l'effetto di spezzare il ritmo dell'azione a danno della giocabilità; un'altra vittima della sindrome da caricamento.



800 PC
G 7 QI 2 A 5 FK 6

SUPER SPACE INVADERS

Domark, PC L. 39.900.

Nostalgici di *Space Invaders* rallegratevi: è approdata una nuova versione per PC! Aaaah...! Quando penso alle tante ore passate a giocare su questo videogame mi vengono le lacrime agli occhi. Vi rendete conto?!? Uno dei primi videogiochi al mondo, dove lo scrolling non esisteva, i colori erano talmente tanti che si poteva scegliere solo il bianco o il nero, dove gli sprite erano piccolissimi e animati da cani, e dove i suoni si limitavano a qualche:"beep...Brrrrr...ssscratch!". No! No! Veramente, era un gioco bellissimo...per l'epoca! Meno male che quelli della TAITO ci propongono un remix al gusto vaniglia e cioccolato dei nostri tempi con tanto di armi supplementari, sprite carini, mostri vari e una grande varietà di schemi molto diversi dal coin-up originale. Oh sì! Potrete sempre giocare alla versione originale ma se è per questo posseggo un programma di 3 Kb in basic che vi assicurerà una fedelissima riproduzione dell'originale! Quelli che sceglieranno il gioco "advanced" invece potranno godersi tutte le opzioni di uno sparatutto decente: ottima grafica, sprite vari e ben animati, numerosi bonus da raccogliere, e un'azione frenetica (i fortunati possessori di schede sonore potranno anche gustarsi qualche musichetta carina). Credo che i nostalgici ci andranno a nozze.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 70.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 290.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 739.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.900.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
PC ENGINE
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

805 Amiga
G 8 QI 2 A 4 FK 7

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

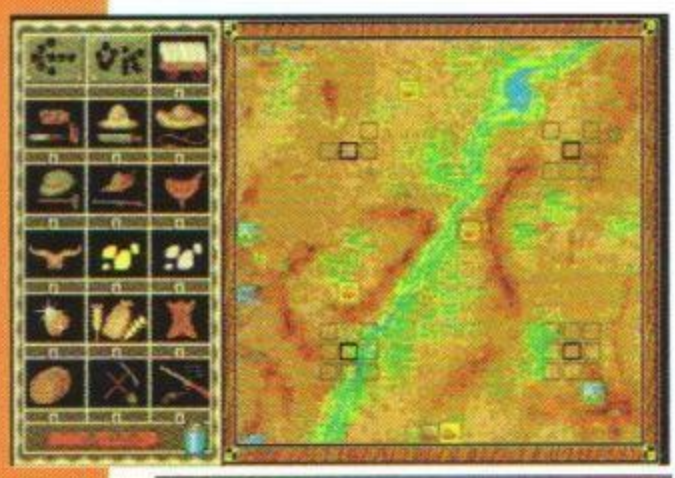
Konami - Imageworks, Amiga, L. 49.900.

Cowabunga!!! Aridagli, ecco arrivare ancora una volta queste benedette tartarughe mutanti. E questa volta sembrano proprio adirate dopo le figuracce rimediate dai primi due programmi della serie su pressoché tutti i formati.

Va detto subito che qualcosa di buono alla Probe sono riusciti a fare: *TMHT - The coin-op* è - come dice il titolo stesso - la conversione della macchina da bar che, lo sappiamo, vi ha tenuti davanti al suo schermo per giornate intere, e non è venuta affatto male: certamente potete anche dimenticarvi le partite in quattro (si può giocare "solo" in due) e la velocità dell'originale, ma, dopotutto, queste tartarughe sull'Amiga fanno la loro onesta figura.

La grafica, che riprende in tutto e per tutto quella del coin-op, è piuttosto buona, anche se leggermente scattosa nei momenti più "affollati". Il sonoro, in compenso, non è dei migliori: una musichetta decisamente squallida durante la schermata iniziale e qualche effetto speciale (per così dire) non particolarmente brillante sono un po' poco, non credete? L'aspetto più negativo di questo prodotto è senza dubbio la giocabilità: è fin troppo facile sin dalle prime partite e, benché neanche l'originale fosse molto difficile, alla fin fine diventa un po' noioso.

Insomma, tutti questi aspetti fanno di *TMHT - The coin-op* una discreta conversione, nonché il migliore titolo della serie delle tartarughe mutanti (non che ci volesse molto).



874 AMIGA
G 8 QI 7 A 7 FK 8

WILD WEST WORLD

Software 2000 - US Gold, Amiga, L. n.p.

Se nel mondo del cinema il filone western è stato trattato in lungo ed in largo, l'incantato mondo videoludico è sempre stato molto avaro di buoni programmi di questo genere: l'unico che ricordo è il buon *Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show*, che aveva però ben poco da spartire con questa nuova realizzazione della Software 2000.

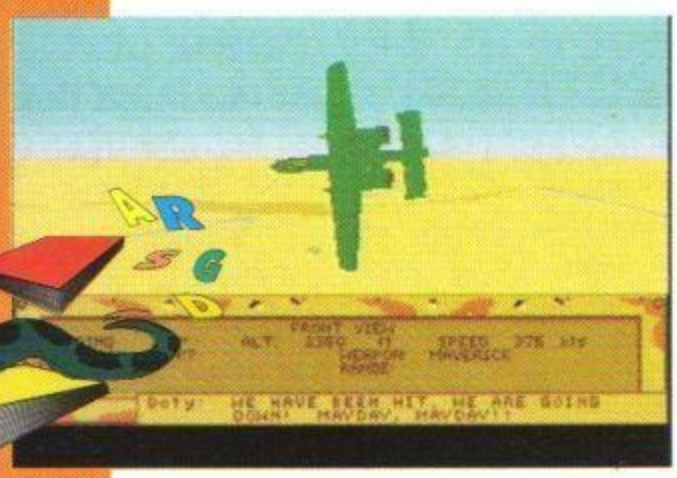
Wild West World vi mette infatti nei panni di due imprenditori del selvaggio ovest, Arthur Dent e Jack Putter, che, ritiratisi dalla vita avventurosa dei cowboy, decidono di costruirsi un piccolo impero finanziario. Pertanto, partendo da Gold City, avrete il compito di acquistare terre, spedirvi cowboy per allevare le vostre mandrie, agricoltori per sfruttare la fertilità del suolo, minatori per sfruttare miniere di diamanti, oro o argento oppure cacciatori, che vi ricompenseranno con meravigliose pellicce. Quando vi riterrete soddisfatti del lavoro dei vostri collaboratori, non avrete che da fare che mandare una carovana a prelevare il frutto dei loro sforzi, per poi commerciare le merci nelle tre città. Bisogna proprio dire che *WWW* è un bel programma: innanzitutto gode di una grafica curata, di un buon sonoro e della splendida opzione per due giocatori, e questo contribuisce a creare un'atmosfera da vero Far West. Certo non aspettatevi di trovare scene arcade perché non ce ne sono (a parte qualche sporadico duello alla "Mezzogiorno di fuoco"), ma per gli amanti dei western o dei giochi di strategia è davvero un acquisto indovinato.

929 PC
G 8 QI 7 A 7 FK 8

MIDWINTER 2

Rainbird, PC & compatibili, L. 119.900

Il seguito del gioco di avventura di Mike Singleton approda su PC. Si trattava di un'uscita molto attesa che non delude le aspettative dei fan di *Midwinter 1. Flames of Freedom* è ambientato parecchi anni dopo le avventure narrate nella prima puntata. Dopo il grande gelo il clima terrestre ha registrato un'inversione di tendenza. Il livello degli oceani è salito e i sopravvissuti della comunità di Midwinter hanno deciso di migrare verso sud e di fondare una nuova nazione al largo dell'ex costa dell'Africa. Purtroppo il malvagio impero del Sahara sta lentamente allungando i propri tentacoli verso le solari ed indifese isole dell'Arcipelago degli Schiavi. È l'occasione per il giocatore di calarsi nei panni di un agente ultraspecializzato e di tuffarsi in una serie di rischiose missioni tra James Bond e Indiana Jones contro le forze di occupazione dell'Impero . In *Flames of Freedom* troverete proprio tutto: armi, veicoli, mappe dettagliate, contatti, traditori, scontri a fuoco in 3D a grafica poligonale, sabotaggi, assalti a postazioni avversarie e avventure sopra e sotto il mare. La versione PC è virtualmente identica alla versione Amiga con l'aggiunta di una grafica più fluida (su un 286 a 16MHz) e di tempi di accesso al disco decurtati (grazie all'hard di serie). Un solo difetto: come accadeva già nella versione Amiga, il gioco alla lunga diventa un po' ripetitivo.



807 AMIGA
G 5 QI 5 A 7 FK 8

A-10 TANK KILLER 1.5

Dynamix, Amiga, L. 89.900.

L'originale *A-10 Tank Killer*, era un onesto simulatore di volo che univa ad un approccio immediato una realizzazione tecnica ineccepibile. Ora la Dynamix ripropone il suo gioco di guerra aerea moderna in veste rinnovata. In due anni sono accadute molte cose: il confine tra Germania Est e Germania Ovest non esiste più, ma in compenso dall'altra parte del mondo le mire di un simpatico signorotto mediorientale hanno costretto mezzo pianeta a mobilitarsi per partecipare a un conflitto inatteso.

A-10 1.5 contiene due nuove serie di missioni: una ambientata in Europa in un'epoca ormai dimenticata, l'altra in Iraq. Si tratta di una simulazione di volo semplice ed immediata che permette di saltare a bordo dell'aereo e di bombardare subito il nemico senza troppi preliminari. Il sistema di interazione con le truppe amiche a terra, uno dei punti di forza del programma originale, è stato ulteriormente migliorato. Purtroppo il gioco scivola su una pessima buccia di banana: la scarsissima fluidità della grafica treddì. Si tratta di un difetto che già aveva minato la conversione dell'altrimenti eccellente *Red Baron*, ed è ancora più inaccettabile se si considera che la versione 1.0 del gioco non presentava affatto questo problema. Vergogna! In ogni caso, niente male.

P.S. Per i neofiti, l'A-10 è il principale aereo da supporto tattico dell'esercito degli Stati Uniti, specializzato nell'attacco dei mezzi corazzati avversari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gioco e Strategia

A NAPOLI
I PRIMI SPECIALIZZATI IN:
GIOCHI DI RUOLO
GIOCHI DA TAVOLO E FANTASY
MINIATURE E ACCESSORI
VIDIOGIOCHI ORIGINALI PER
TUTTI I COMPUTER E CONSOLE
-ORGANIZZAZIONE CONTINUA DI CORSI E TORNEI
-SCONTO 10% AI LETTORI DI K
GIOCO E STRATEGIA s.a.s.- Tel. 081/5584026
SALITA ARENELLA 22/D (P.zza ARENELLA)

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI
PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI TELEFONARE!!!

- Espansioni di memoria da 512KB a 8MB
- HD SCSI interni-esterni da 52MB a 400MB
- HD SCSI removibili da 44MB a 88MB
- Schede compatibilità AT286 8-16 MHz
- Acceleratrici a 32bit 68030-68040
- Interfacce MIDI
- Genlock
- Digitalizzatori
- Modem
- Stampanti NEC-PANASONIC
- Monitor NEC-HYUNDAI
- Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO

HI-FI CLUB
CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
COLLEGNO (TO)
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

POINT POINT POINT POINT POINT POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION
MM P.ta Venezia

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA

NEC Texas Instrument RIVENDITORE AUTORIZZATO Atari Nintendo mita
UsRobotics UNISYSTEM HYUNDAI RIVENDITORE AUTORIZZATO Star
Commodore Canon EPSON SEGA

CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI

'92 PREZZI PAZZI !

Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!

SUPER Amiga 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000
Modem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000
Hard Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

Prezzi IVA compresa, Vendita anche per corrispondenza !

KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia
Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questo tagliando ...

OMAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 500 PLUS Commodore+joystick		680.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia	new	chiedere
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia		1.240.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Monitor Vga 1024x768 0,28 dot pich (funziona anche con antiflicker Amiga)	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb		58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock		72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!		280.000
Espansione Amiga 500 4MB	new	459.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000
Espansione Amiga 2000		340.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms	1.290.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms	1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	1.900.000
Hard disk 20/40/60/85MB 2.5 " con controller at-bus per amiga	chiedere!!

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	320.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno passante con interruttore	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000
Action replay III A500	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	120.000

Pc-compatibili

PC 286 16/21	**1.000.000**
PC 386SX 25	**1.600.000**
PC 386DX 25	**1.800.000**
PC 386DX 33 64 cache	**2.000.000**
PC 386DX 40 64 cache	**2.350.000**
PC 486DX 33 64 cache	**2.800.000**
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	240.000
Soundblaster professional	440.000
Videon III per Pc	600.000
Tavoletta grafica Summascketch II	850.000
Tavoletta grafica 12x12 + penna mouse	450.000
Scanner Logitech 256 tonalita'di grigio	480.000
Scanner A4 Fujitsu tonalita' grafica	telefonare

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	1.674.000
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	2.658.000
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

NOVITA' AMIGA

TELEFONARE

Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
Speedy 68000 16Mhz A500/2000
Hurricane 68030 25mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Hurricane 68030 50mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Mercury 68040 4Mb espandibili 32mb Amiga 2000/3000
Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

OFFERTA!!!

A500plus 2mb di memoria
monitor 1084s
drive esterno con interuttore passante
2 contenitore dishi da 40/50 posti
tappetino mouse e porta mouse da muro
£.1.260.000

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 MS-DOS
TEL.049/8976787 AMIGA/GVP
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
FAX 049/8976414

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT Tricks 'n' Tactics

Benvenuti nell'angolo dedicato a trucchi e soluzioni. Questo mese vi presentiamo la soluzione di Monkey Island 2, quella di Gobliins!, la terza parte della guida definitiva a Eye of the Beholder. Se finite un gioco, scoprite una password o trovate una gabola spediteli (K-TNT, via Aosta 2, 20155, MILANO), faxateli (02/33104726) o mandateli via modem (02/55302337). Vi ricordiamo che Paolo Paglianti risponderà alle vostre richieste di aiuto videoludico tutti i venerdì dalle 18:00 alle 19:00.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE

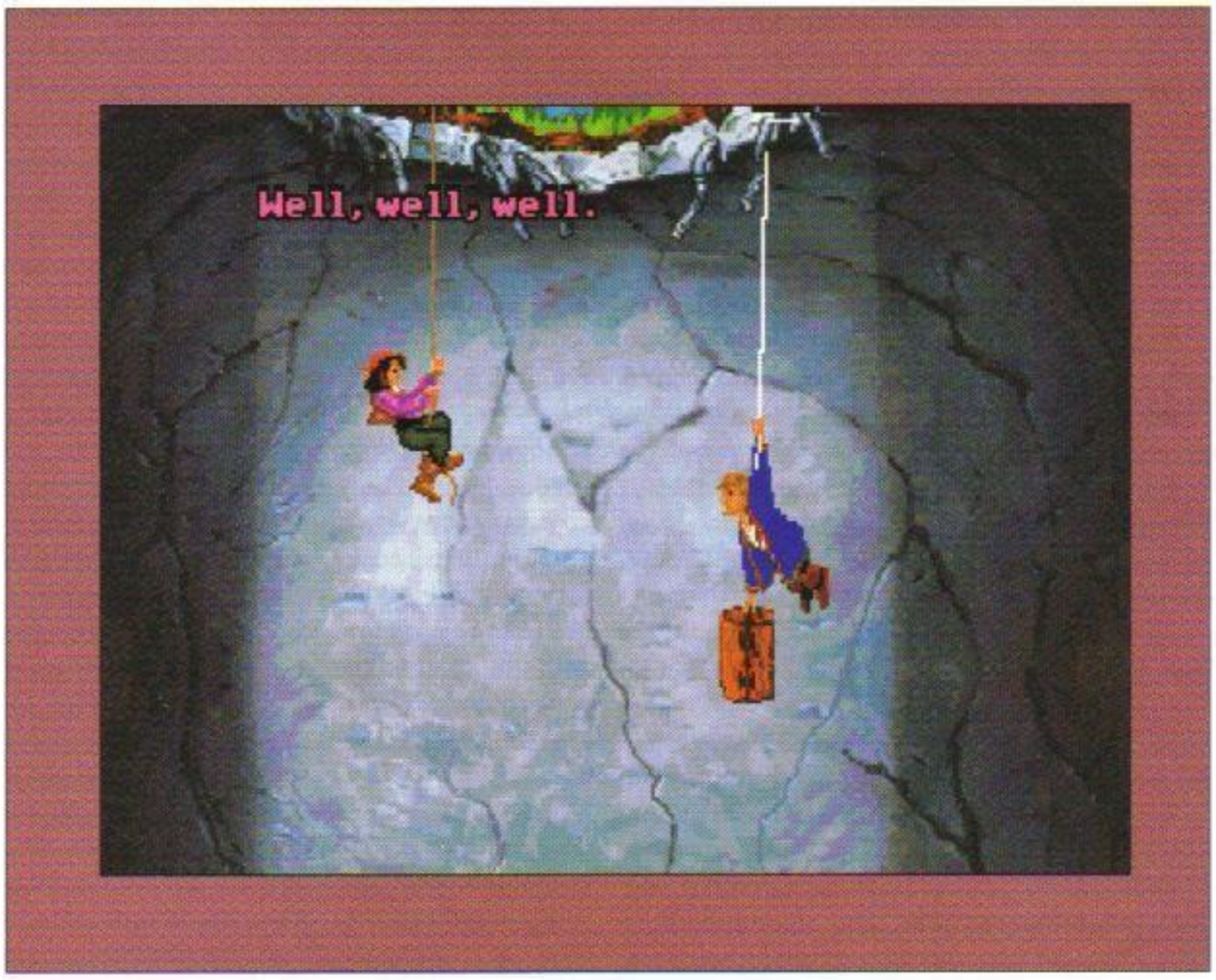
Dopo Rocky, Terminator e Space Quest, ecco un altro sequel, migliore del precedente! Grazie a Mauritius, Fabio Paglianti, Alex Pasetto, Francesco Cordella, Nicola Cirillo, Alessandro Civatti, Michele Lodigiani e Roth-Ai Jacopo Messina possiamo pubblicare "Il Secondo Diario Segreto di Guybrush Threepwood"! Senza ulteriori preamboli, saltiamo subito alla lettura.

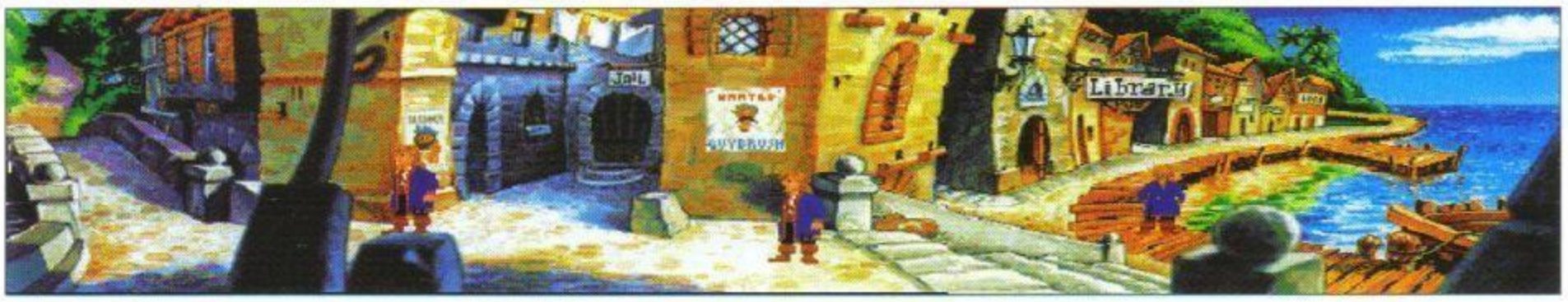
THE LARGO EMBARGO

Che rabbia! Quei due piratucoli da strapazzo non volevano proprio credermi quando gli raccontavo della mia avventura con il fantasma di LeChuck. Addirittura davano i meriti ad Elaine! Elaine... chissà dov'è adesso: da quando ci siamo lasciati l'ho proprio persa di vista. Non credevano neanche che avrei ritrovato il famoso Big Whoop, il tesoro da Guinnes dei primati: ma gliela avrei fatta vedere io!

Ero proprio ricco! Purtroppo al mio ingresso in città un omuncolo alto sì e no come Schillaci, mi rapina di tutti i miei averi. Grrr! Bisognava togliere di torno 'sto Largo che rovinava l'isola di Scabb. Un giretto per l'isola mi confermò che questo tizio rompeva le... uova proprio a tutti. La cara, vecchia Mamy Voodoo fu l'unica prodiga di consigli: raccolsi il ramo sulla spiaggia e usai la cassa da morto come imBARAcazione (eh, eh, eh!, NdR). Quindi, mi rivelò, per eliminare Largo avrei dovuto trovare quattro ingredienti voodoo per la bambola rituale. Prima di ripartire diedi un'occhiata alle bottiglie sugli scaffali (una mi colpii, ASH-2-LIFE, mah!), presi le stringhe sul tavolo e poi tornai in paese; per prima cosa staccai la pala dal cartello di malvenuto. Dove trovare un "pezzo di morto" se non al cimitero? Feci una capatina al camposanto e, dopo un rapido giretto per individuare la giusta lapide, mi misi a scavare di buona lena. E uno!

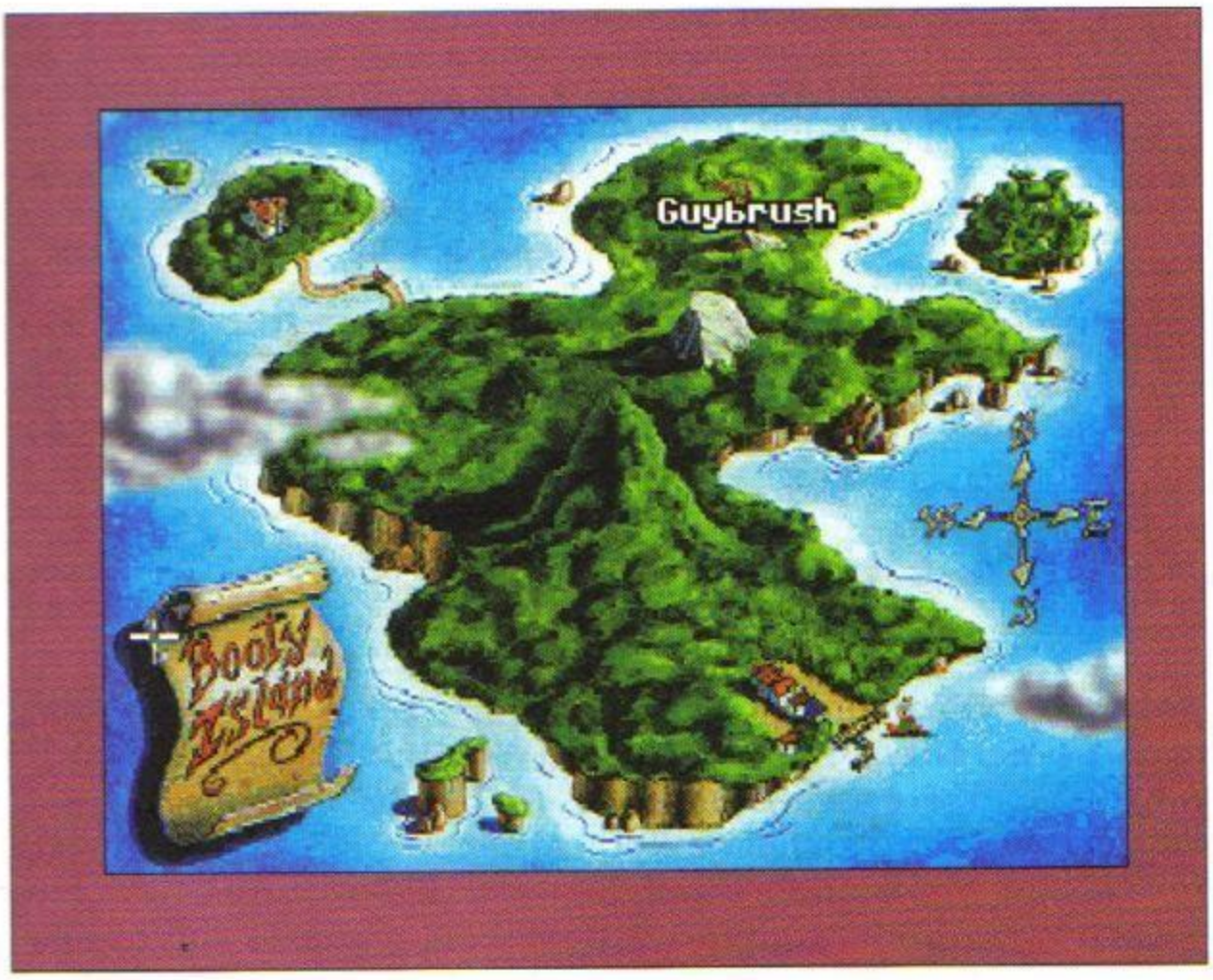
Intanto avevo notato che il vecchio Stan aveva cambiato genere di "affari" e inoltre che una delle cripte era chiusa da un lucchetto... mi serviva la chiave! Visitai, nel frattempo, la lavanderia e, già che c'ero, lucidai la gamba di legno ad uno dei miei colleghi pirati. Poi mi recai dal cartografo Wally e, anche se mi dispiace ammetterlo ora, approfittai di una sua distrazione per grattargli il monocolo. Inoltre sgraffignai anche della carta, che è





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

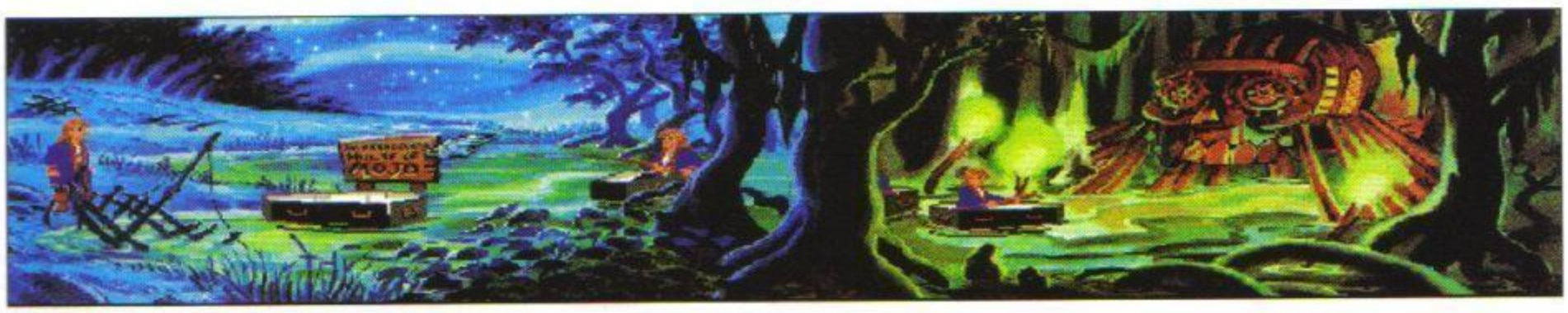
http://www.oldgamesitalia.net/



sempre utile. L'oste aveva bisogno di un cuoco: così, bisognoso di denaro, mi offrii per il posto. Dentro al bar ebbi il secondo incontro con Largo (e corto, ah, ah, ah): proprio educato alla "Oxford"! Non mi feci sfuggire né il tipo di bevanda che ordinò, né lo "sputacchio" che appioppo' alla trave: raccolsi quest'ultimo con la carta (bleah, guarda uno cosa deve fare per tirare a campare) ed anche il secondo ingrediente era in tasca! Peccato che non potevo festeggiare: non avendo un documento d'identità, il barista si rifiutava di servirmi del grog. Inoltre quello analcolico (near-grog) l'aveva preso tutto una certa Kate Capsize. Con grande rammarico scoprii che il posto di cuoco era già occupato: ma non sono certo il tipo che si arrende alla prima difficoltà! Uscii e rientrai in cucina di nascosto, passando dalla finestra. Presi il coltello, diedi uno sguardo in giro e poi ri-uscii da dove ero entrato. All'albergo non avevano stanze: l'unica era occupata, tanto per cambiare, da Largo. Il locandiere aveva una simpatica bestiola, il coccodrillino Pegbite, che teneva legata lì vicino. Senza farmi notare, tagliai il guinzaglio e feci così uscire sia il rettile che il padrone. Raccolsi dalla ciotola i formaggini, e poi sgattaiolai nella camera di Largo: entrai e presi subito sul comò rococò il toupé perepé (per la rima, NdR). Dei vestiti purtroppo non trovai neanche l'ombra, così mi rimaneva ancora un ingrediente. Non mancai di notare che la porta non si chiudeva bene: interessante... Forse i vestiti avrei potuto raccattarli in lavanderia, ma non c'era nulla da fare, ci voleva lo scontrino per forza. Salutai anche i miei amici pirati di Mile Island e chiesi loro se potevo prendere "in prestito" il secchio: nulla da obiettare, tanto mica era loro! Armato di secchio, tornai alla palude e lo riempii di quel bel fango denso e puzzolente come la... il cioccolato! Che bello scherzo per Largo! Piazzai il secchio sulla porta della sua camera e mi nascosi bene dietro il paravento. Ah, ah, ah! Si era sm... occolato tutto! Lo seguii appena uscito fino alla lavanderia e constatai che i vestiti sarebbero stati presto lavati. Ritornai nella sua camera e presi lo scontrino da dietro la porta. Fu facile con quello avere l'ultimo ingrediente della bambola voodoo. Remai come gli Abbagnale fino da Mamy e consegnai il tutto. Presi bambola, spilloni e libro, e finalmente era tutto a posto! Dove trovare Largo adesso? In camera, naturalmente! Fu proprio gustoso punzecchiargli il sedere a ripetizione, ma commisi l'errore di consegnarli la barba di LeChuck! Avrebbero risvegliato il mio nemico! Cosa avrei fatto? Dovevo fuggire dall'isola! Mi servivano soldi per noleggiare un barca... tornai dai miei amici pirati e dal loro topo. Preparai in quattro e quattr'otto una trappola (grazie al Manuale delle Giovani Marmotte, NdR) per il topo. Aprii la cassa, ci misi lo stecco e poi anche il formaggio. Legai lo stecco alle stringhe e mi allontanai: appena il topo si avvicinò, lo catturai tirando il filo! Presi la bestiola e rientrai nella cucina dalla finestra. Infilai il poveretto nella zuppa (fredda, per sua fortuna) e poi facendo finta di nulla rientrai dall'ingresso principale ad ordinare una zuppa (machiavellico, no?). In men che non si dica, fui assunto al posto dell'altro cuoco ed addirittura pagato in anticipo! Però un pirata non può stare in cucina: così appena mi fu possibile ripresi la via dalla solita finestra ed andai alla penisola a noleggiare la barca di Gullit. Gli diedi il monocolo di Wally e lo pagai per il noleggio. Presi il sacchetto vuoto di semi per pappagalli e finalmente ero pronto a partire per Phatt Island!

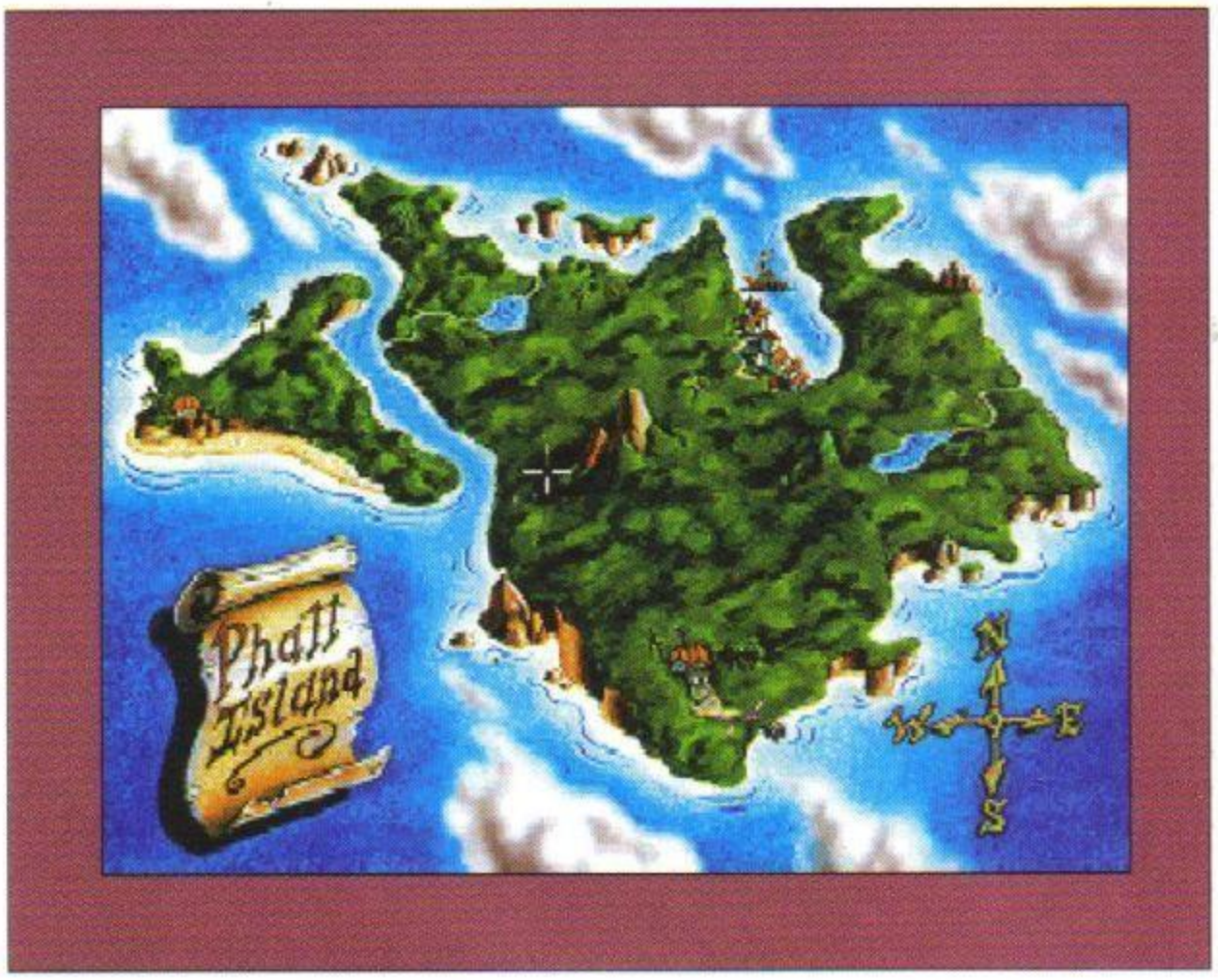
THE FOUR PIECES

Appena arrivato a Phatt, ebbi una brutta sorpresa: ricercato! Per cosa, poi! Comunque non feci nemmeno in tempo a respirare, che ero già davanti al Governatore (che maiale!) e poi in prigione, guardato a vista da un feroce cane! Per fortuna trovai un bastone sotto il materasso. Grazie a quello, acciuffai un osso nella vicina cella e lo scambiai con la chiave che il cane aveva in bocca. Uscito dalla cella raccolsi le buste con i miei effetti personali e quelli di un tale Mr. Gorilla; le aprii, e poi corsi fuori a riveder le stelle. Sulla destra si stendeva la splendida (sic!) passeggiata di Phatt, mentre sul piccolo molo un pescatore... pescava (come sanno tutti, a volte cacciano elefanti..., NdR). Entrai in biblioteca e mi presentai alla bibliotecaria. Per avere i libri, dovevo fare una tessera provvisoria: diedi le mie (false) generalità e poi scorsi l'elenco dei libri... quante cose interessanti! Scelsi un libro sui grandi disastri marini, uno sulle ricette voodoo ed un altro a caso, e me li feci consegnare. diedi un'occhiata a quel modellino del faro: lo aprii e presi la lente. Uscii fischiettando... Nel vicolo lì vicino mi accorsi che si stava svolgendo un gioco. Quello strano tipetto continuava a vincere, mentre io perdevo sempre! Allora lo seguii e scoprii che si rivolgeva alla persona giusta: senza raccomandazione non si vive più nemmeno qui! Scoprii facilmente il trucco della parola d'ordine (basta dire il primo numero MOSTRATO!) e così ebbi la "dritta" per vincere alla roulette. Da vero ingordo (sono o no un pirata?), presi tutti i premi, tornando ogni volta a cogliere la soffiata dai miei amici...
L'astuzia aveva trionfato! Ne parlai anche al pescatore, che mi sembrò subito un bel tipo, il classico sbruffone. Così scommisi anche con lui: avrei preso un pesce più grande del suo; in cambio mi avrebbe dato la canna. Adesso dovevo far visita al mio amico governatore. Deviai la guardia facendogli prima credere di essere suo cugino e poi che ci fosse un incendio in cucina! Che grullo! Salii le scale ed entrai nella camera di Giuliano Ferr... cioè, del Governatore. Il libro che aveva sulla panza mi interessava, ma non potevo rischiare di svegliarlo: sacrificai il terzo libro, quello inutile, e lo scambiai con quello. Scappai di corsa, prima che il balenottero si svegliasse... affamato! Era tutto a posto e potevo

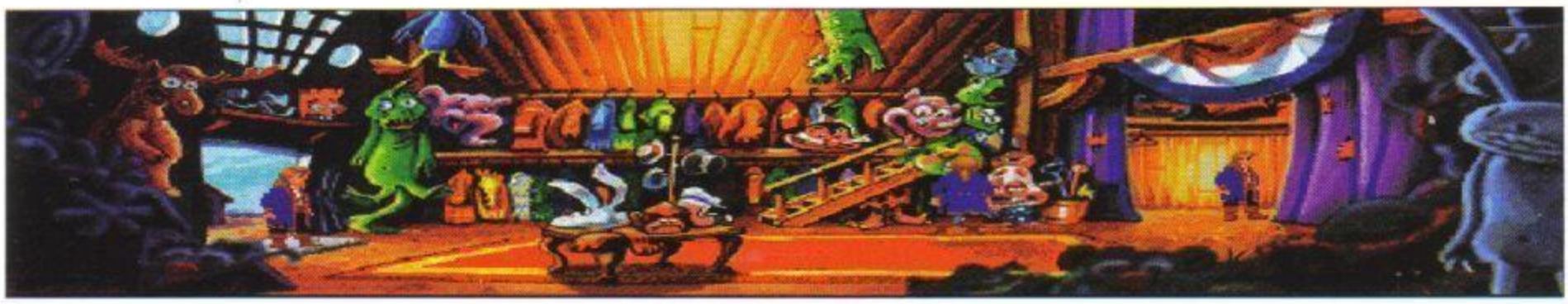


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



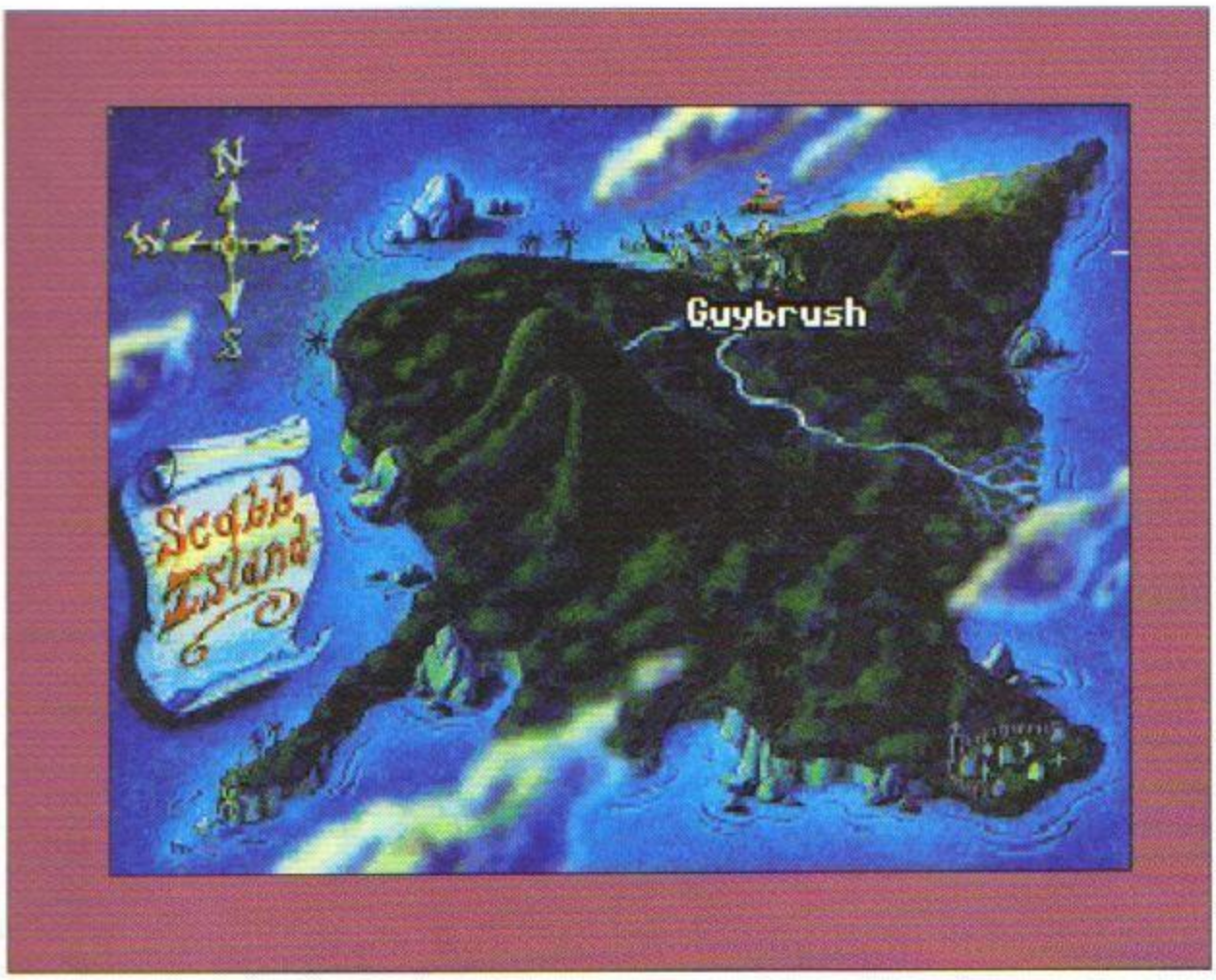
andare a Booty Island: grazie a Gullit ci arrivai in un battibaleno. Nel negozio di generi vari, feci un po' di spesucce e... portai via tutto quel che potevo! Incontrai qualche problema con lo specchio, ma dopo aver fatto spostare Cocorito grazie al sacchetto di semi attaccato al chiodo, presi pure quello. Purtroppo, per avere la mappa, dovevo recuperare la polena di una nave affondata, una cosetta a cui l'antiquario teneva particolarmente. Salutai speranzoso ed andai a noleggiare un costume per la festa del Governatore, mostrando al negoziante l'invito vinto alla roulette. Presi il costume da donna e mi avviai verso la residenza di Elaine: già, proprio lei era Governatore dell'isola! La guardia mi fece prendere un bello spavento, ma poi gentilmente mi fece passare. Nell'atrio la festa era al culmine: balli e buffet non mancavano di certo, ma quello che attirò la mia attenzione fu proprio il pezzo della mappa attaccato sopra la caminetto! Facendo l'indiano, lo presi e me la filai all'inglese. Ma il cane da guardia si accorse del "furto" (che parolona, "prestito" era più adatto!) e il vecchio giardiniere mi portò alla SUA presenza! Com'era bella! Non era cambiata dall'ultima volta: parlammo un po', ma probabilmente la mia delicatezza da "rinoceronte nella cristalleria" la spinse a gettare la mappa fuori dalla finestra! Perduta, o quasi, pensai. Corsi fuori ma era troppo tardi: si era incastrata su di un ramo sospeso nel classico strapiombo da film dell'orrore. Come l'avrei ripescata? Ma con una canna da pesca! Tornai nella camera di LEI, dove presi, ehm, in prestito anche il remo dalla parete. Poi agguantai il cane (liofilizzandolo, forse?) e andai sul retro della casa. Attirai l'attenzione del cuoco grazie a quel bidone pieno di lattine, finché non venne fuori. Fuggii di corsa davanti alla mannaia che egli agitava come una bandiera al vento, ma solo per fregarlo e poter entrare in cucina a prendere il bel pescione mentre lui non c'era! Naturalmente dopo mi diedi ad una dignitosa fuga...
Richiamai Gullit e su Phatt Island ritirai il mio premio dallo sbigottito pescatore: grazie alla sua canna potevo riprendere la mappa! Feci così ritorno a Booty, ma, presa la mappa con la canna, il gabbiano di LOOM me la strappò dall'amo prima ancora che dicessi alé! Lo inseguii fino all'albero, ma come potevo salire? Provai con la tavola ed il remo infilandoli nei buchi per costruire una scala, ma al secondo piolo... SBAM! Mi ritrovai svenuto a terra. Mentre sonnecchiavo, feci un sogno che vale la pena di essere menzionato: i miei genitori, o meglio, ciò che ne restava, danzavano e cantavano una simpatica canzonetta (che trascrissi). Quando rinvenni non potevo più salire: il remo era rotto e dovevo farlo riparare da un falegname. Tornai in paese ed entrai nel negozio del vecchio Wanna "Stan" Marchi, quello della mia prima avventura. Nel suo negozio, pieno di cose belle da morire, la mia attenzione fu subito catturata dalla chiave di una cripta... quale cripta poteva essere se non quella del cimitero su Scabb Island? Dovevo impadronirmene, ma per farlo dovevo "bloccare" Stan ed il suo fiume di parole. Chiesi a Stan di provare per me la bella cassa che mi stava mostrando, ma non riuscii a imprigionarlo per un tempo sufficiente. Mi ricordai dei chiodi e del martello visti dal falegname di Scabb: ne potevo anche approfittare anche per far riparare il remo. Mi rimbarcai con Gullit e una volta su Scabb chiesi gentilmente al Mastro se poteva rinforzarmi il remo spezzato. Me lo riparò subito, ma non volle prestarmi assolutamente i chiodi e il martello: dovevo sviarlo dal negozio. Mi armai di sega e feci un bello scherzetto al mio amico pirata Gambadilegno che dormiva nei pressi della lavanderia, e gli segai la gamba! Il poverino chiese aiuto ad un dottore... ma quale dottore migliore di un falegname per una gamba di legno? Così svicolai nel negozio e presi quello che mi serviva. Scesi al bar per festeggiare: grazie alla tessera della biblioteca ordinai del Grog e ne presi di tre tipi diversi! Presi pure la cannuccia, non si sa mai. Carina la scimmia al piano, peccato non poterla prendere. Forse si poteva provare: misi la banana sul metronomo (Ban - tic - ana - tac) e presi anche lo jo-jo come ricordo. Me ne andai tranquillo da Gullit e tornai su Booty. Salutai Kate, quella del Grog analcolico e accettai un suo depliant: certo che 6000 pezzi erano tanti per noleggiare la barca... Ma ora dovevo pensare a Stan: entrai, e gli chiesi di mostrarmi di nuovo la bara, ma stavolta inchiodai per bene il coperchio. Presi la chiave della cripta e decisi che era l'ora di tentare la gara di sputacchi. Parlai con l'organizzatore e mentre non guardava suonai il corno: il vecchietto sul molo, scambiando il suono per quello della nave-posta, sparò il cannone. Tutti si voltarono e io ne approfittai per un piccolo trucco: spostai le bandierine dei primi tre posti. Mischiai i due drink giallo e blu (ricordando Largo) e bevvi con la cannuccia. Mi preparai: attesi il vento favorevole (guardando quella bella figliola all'estrema destra del pubblico), feci qualche versaccio e... SPUT! Avevo vinto! Ritirai la targa più che mai soddisfatto dall'antiquario. Non sembrava molto interessato a di-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



re il vero, ma la mia abilità di venditore (ma non ero un pirata?) lo convinse: 6000 pezzi per quella targa di ottone! Noleggiai la barca di Kate e, grazie al libro sui disastri marini, arrivai alle esatte coordinate della Mad Monkey. Un tuffo, ed ero sul fondo. Staccai la testa della polena, tirai l'ancora e mi risalii sulla nave. Scambiare la testa della scimmia con la mappa fu un piacere, ma adesso dovevo pensare al secondo pezzo, quello sull'albero. Stavolta, usando alternativamente la tavola ed il remo rinforzato nei buchi, salii facilmente sulla pianta ed entrai nella casupola (anche Tarzan era passato di lì?). Certo che in quel mucchio era praticamente impossibile per un essere umano ritrovare la VERA mappa! Ma forse un cane ce l'avrebbe fatta. Sguinzagliai Guybrush che non falli! Anche il secondo pezzo era nel mio inventario! Prima di ridiscendere a valle recuperai il cannocchiale nell'altro bungalow, tanto lì non serviva a nessuno (bella filosofia, NdR). Ripresi il battello e feci ritorno a Scabb, più precisamente al cimitero. Aprii la cripta grazie alla chiave di Stan ed entrai: brrr! Che atmosfera da brivido... lessi il libro delle frasi famose per farmi coraggio e l'occhio mi cascò su una delle casse. L'aprii e presi un po' delle ceneri sul fondo, ripensando al voodoo... Sempre con il rito voodoo in mente, andai da Mamy e le diedi le ceneri. Mi toccò anche dettarle la ricetta, secondo quello che diceva il libro, per farmi preparare la pozione che avrebbe riportato in vita uno dei marinai della Marley, la nave del tesoro di Big Whoop! Infatti,

una volta riportato in "vita", mi disse che proprio lui aveva il terzo pezzo della mappa, ma ma che per averlo gli avrei dovuto fare un favore: dovevo spegnere il gas a casa sua! Quasi ridendo, andai alla spiaggia ed entrai, grazie alla chiave ricevuta prima, nel capanno dove effettivamente il fornello era ancora acceso. Lo spensi e tornai trionfante dal cinereo amico. Riportato nuovamente in vita mi consegnò finalmente il terzo pezzo della mappa. Adesso era il momento di regolare alcuni conticini con certe persone... Su Phatt Island appiccicai la foto di Kate al posto della mia sul manifesto di "Wanted" e poi mi nascosi lì vicino. Eh eh eh! Così impara a prendere tutto il Grog analcolico. Scesi nella prigione e mi appropriai dei suoi effetti personali. Liberare Kate o meno dipendeva dalla coscienza: io la lasciai lì a marcire! (È bello avere degli amici, NdR). Nella busta trovai il Grog analcolico che aveva preso su Scabb. Presi la strada che portava alle cascate e poi salii fino alla pompa. Usai lo jo-jo come una chiave a scimmia (!) e chiusi l'acqua: avevo scoperto il passaggio segreto fino all'isoletta! Percorsi il passaggio di corsa ed entrai quasi senza bussare nel cottage. Un pirata in pensione pensò bene di sfidarmi a bere del suo Grog, ma non si accorse che avevo sostituito la sua bevanda con il mio Grog analcolico, dopo averlo versato nel vaso. Vinta la sfida, studiai attentamente la stanza e le vicinanze. La brutta statua era un chiaro indizio: aprii le ante della finestra, aggiustai lo specchio nella cornice e poi misi il cannocchiale in mano alla statua. Un raggio di sole mi indicò la retta via! Pigiai sul mattone indicato e mi ritrovai nel sotterraneo, dove completai finalmente la mappa del tesoro! Wally sarebbe stato contento di vedere la mappa! Infatti fu contento di vederla, ma solo dopo che gli avevo "ridato la vista" grazie alla lente del faro in miniatura. Mentre ci lavorava sopra, mi chiese di andare da Mamy per lui. Non potendo rifiutare feci più in fretta possibile, presi anche la pozione e il sacchetto, ma ormai il latte era versato: rapito da LeChuck, Wally aveva portato con se anche la mappa! Dovevo ritrovarlo ad ogni costo. Nella palude c'era una cassa indirizzata proprio a LeChuck: quale miglior mezzo (e così economico, anche) per arrivare alla fortezza? Ci entrai ed attesi un po' prima di partire per una nuova parte della mia avventura!

LECHUCK'S FORTRESS

Quando fui al riparo da occhi indiscreti, uscii dalla cassa: ero nella casa del mio peggiore nemico! Un ambientino niente male... Salii le scale ed andai da Wally. Legato come un salame, mi chiese di liberarlo e di prendere la chiave nella stanza di LeChuck. Felice di aver trovato amico e mappa, mi aprii la strada verso la sala del Trono. Ripensando alla canzone dei miei genitori, trovai subito la giusta strada: si trattava di premere nell'ordine corretto gli strani scheletri, a seconda di come erano descritti nella canzoncina: gambe-bacino-braccia, costole-gambe-bacino, testa-costole-gambe, braccia-testa-costole. Ero arrivato! Aprii la porta e presi la chiave. Non feci in tempo a dire "p" che avevo una gabbia addosso! In trappola! Finii così per raggiungere Wally allo stenditoio. Il pirata marcio fece un paio di discorsi poco costruttivi e poi se ne andò. La candela bruciava e io me la facevo sotto. La gola era secca e tirai un sorso della solita bibita verde, e ripensai alla gara di sputi: calcolando bene la traiettoria sullo scudo (in basso a si-

►96

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' USCITO

Harpo

→ Mensile di fumetti e varie animalità

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nistra, per chi non ce la fa), spensi la candela (dopo un paio di sputi in faccia a Wally, a dire il vero...). Immerso nel buio, feci la cosa più ovvia: accesi uno dei fiammiferi trovati nella borsa di Mamy; purtroppo non era proprio il posto più adatto... Io scoppio mi scaraventò un paio di centinaia di miglia più in là... a Dinky Island!

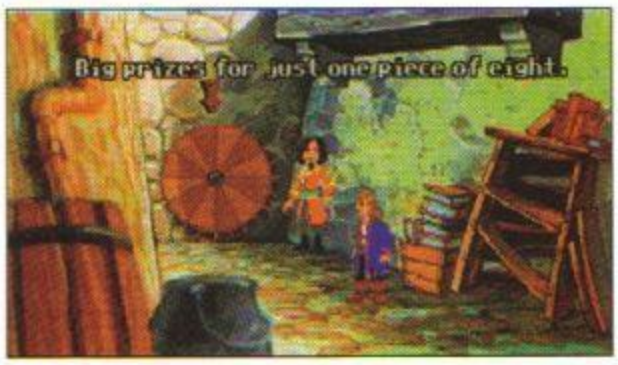
DINKY ISLAND

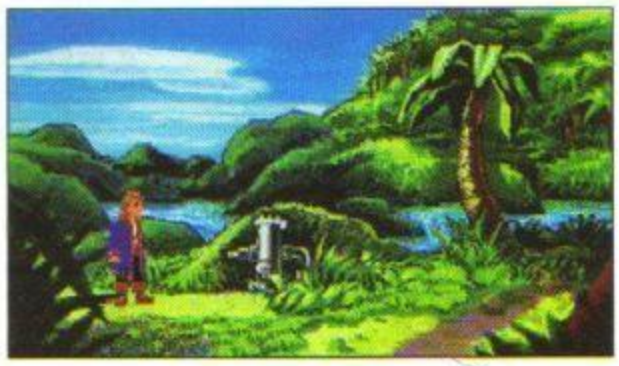
Anche qui incontrai una vecchia conoscenza di Monkey Island: Herman Dentemarcio, che stava insegnando la filosofia Zen a qualche allievo... assente. Certo che il quiz che mi propose era proprio difficile, ma dopo 15 minuti buoni di tentativi, alla fine scoprii che solo la risposta ALL COLORS era quella giusta! Sbollita la rabbia, mi rinvenni e presi quello che c'era da prendere: un bicchiere di Martini (vuoto, purtroppo), un piede-di-porco (non un VERO piede di porco, ma un piede-di-porco... insomma non di ciccia, ma di ferro!) ed una bottiglia vuota. Riempii il bicchiere di acqua di mare e la distillai con la macchinetta vicina (poteva sempre servire in questa assolate lande). In uno dei barili trovai pure un cracker. Mi addentrai quindi nella giungla fino a trovare una cassa: sciolsi i legami, prendendoli con me, ed intascai la dinamite. Continuai nel cammino e giunsi fino ad un albero dove avevano impiccato un sacchettino di pelle. Come prenderlo? Spaccai la bottiglia con il piede-di-porco e poi con il fondo ruppi il sacco e presi i cracker liofilizzati. Li bagnai con l'acqua ed diventarono come nuovi! Tornai dal pappagallo e gli offrii, un cracker in cambio di una informazione: dovevo andare ad Est. Ci andai. Il furbo pennuto si rifece vivo e io scambiai di nuovo il cracker con l'informazione: stavolta a Nord. La terza volta scambiai un altro cracker, ecc ecc. Alla fine: BIG WHOOP! L'avevo trovato! Una grande "X" sul terreno segnava il punto. Herman disse che mi sarebbe bastato chiederglielo! Scavai freneticamente fino a trovare un ostacolo. Accesi la dinamite e feci saltare tutto in aria! Anche Elaine si accorse dello scoppio, figuriamoci! Mi ritrovai in un equilibrio alquanto precario; legai la fune al piede-di-porco e la lanciai verso i tubi sporgenti, come Indiana Jones. Solo che non calcolai bene il peso, e mi ritrovai in una poco piacevole posizione, quando sopraggiunse LEI. Caddi improvvisamente e ancora una volta mi ritrovai al buio: 'sta ENEL, non funziona nemmeno l'illuminazione pubblica! Comunque tastando al buio raggiunsi l'interruttore e accesi la lampadina... SORPRESA! LeChuck era lì accanto a me!!!!! Quello che disse, come in Guerre Stellari, fu un vero shock: lui era mio fratello. Dopo un attimo di smarrimento, cercai di fuggire, ma, grazie alla sua bambola voodoo che aveva, mi scaraventò nell'altra stanza. Fuggii di nuovo... ma solo per ritrovarmi ancora in un'altra stanza! Tornai allora dal tesoro e raccolsi il biglietto: BIG WHOOP era questo? Un semplice, unico, cartaceo, biglietto di ingresso? Qualcuno mi doveva delle spiegazioni (vero, Lucasfilm?)! Inseguito da LeChuck, arrivai fino al Pronto Soccorso dove presi la siringa nel cassetto ed i guanti da chirurgo nel cestino (o viceversa?). Staccai, oops, la testa al "babbo" e fu in quel momento che realizzai cosa avrei dovuto fare: una bambola voodoo pure io! Visto che avevo la formula, non dovevo fare altro che trovare gli ingredienti. Uno lo avevo (babbo mio = babbo suo, no?); inoltre in una stanza trovai per fortuna delle bambole (toh, NdR), della birra e dei palloncini. Presi tutto (non si sa mai) e misi bambola e teschio nella borsa JuJu datami da Mamy. Quando arrivai nella stanza con il vecchio distributore automatico di Grog ebbi l'ispirazione: feci cadere una monetina dalla macchinetta ed attesi LeChuck. Appena si inchinò per raccoglierla, gli strappai, incredibile ma vero, le mutande! Quello che seguì lo si può intuire facilmente. Misi nella borsa le mutande. Non mi chiamano testone per niente: ritornai nella stanza, rifeci il trucco della monetina, ma stavolta detti al pirata il fazzoletto per il naso. Vinto lo schifo (doppio bleah!) lo ripresi con il moccio ed avevo anche il terzo ingrediente. Dopo il solito salto, stavolta entrai nell'ascensore ed attesi con calma: quando mi vide mantenni il mio sangue freddo. Aspettai ancora qualche attimo, quindi chiusi la porta, tranciandoli di netto la barba! Uscii all'aperto saltellando come un canguro: mischiai gli ultimi due ingredienti, aggiunsi ghiaccio e un goccio di gin (scherzo, NdR), shakerai per bene e TADAH! la bambola era pronta: LeChuck, fratellino mio, arrivo! Scesi di nuovo e quando si fece "vivo" (si fa per dire), punzecchiai la bambola con la siringa: fatto niente, disse. Allora strappai la gamba alla bambola... perdiana! Fu così che arrivammo alla scena madre: morente (ma poteva morire un morto?) mi chiese di togliergli la maschera. Diffidai inizialmente, ma mi ricredetti quando la tolsi davvero: era CHUCKIE, mio fratello!

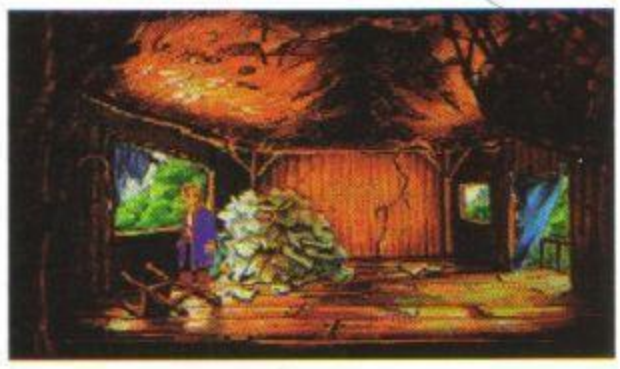
SIGH! Anche questa volta è finita e non ho baciato Elaine... pazienza!

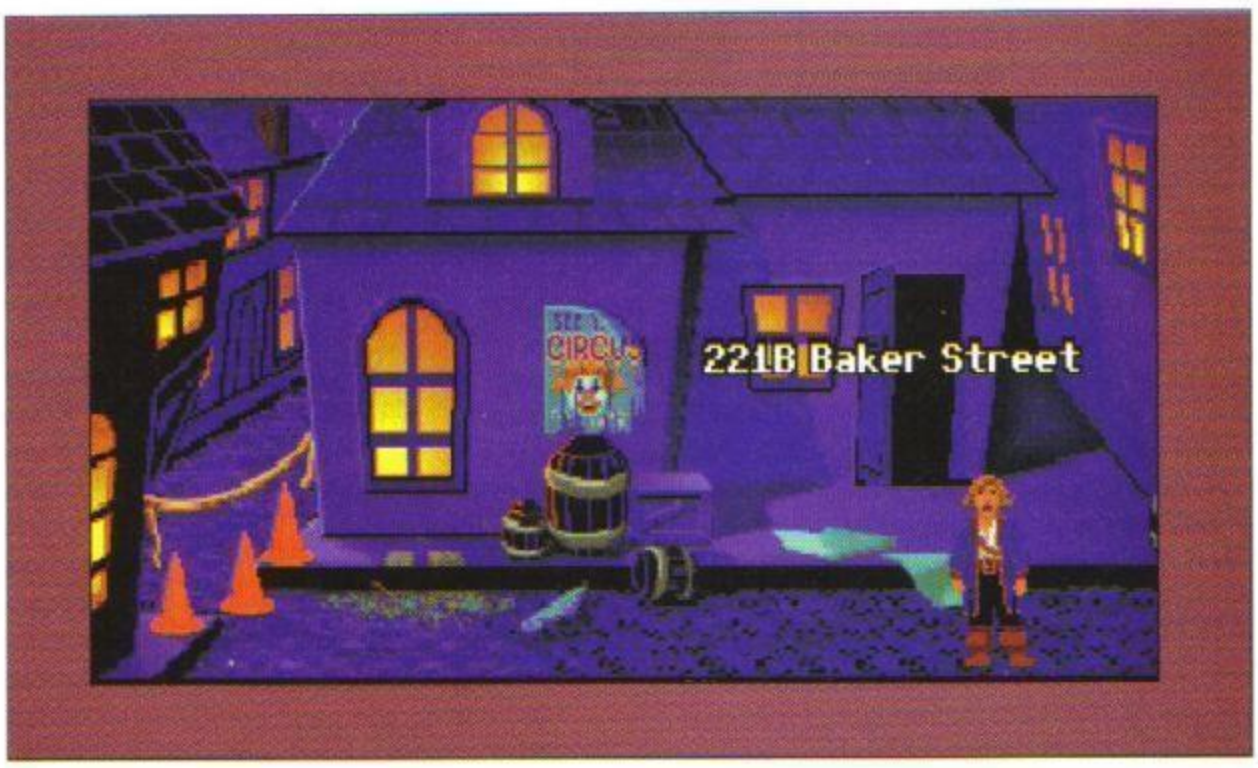
Un'ultima nota: nella scena finale, per chi non l'avesse notato, il cane che porta via una gamba di LeChuck, lascia presagire un terzo episodio. Ma questo non sta a me dirlo...

Guybrush Threepwood









http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPIC

T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

É NATA UNA LEGGENDA:
UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.
IL SUO NOME É EPIC.
UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:
UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA

ocean®

A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

uzione srl, Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA),

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

TUTTO PER IL COMPUTER O LA TUA CONSOLE PREFERITA

JOYSTICK *fun*

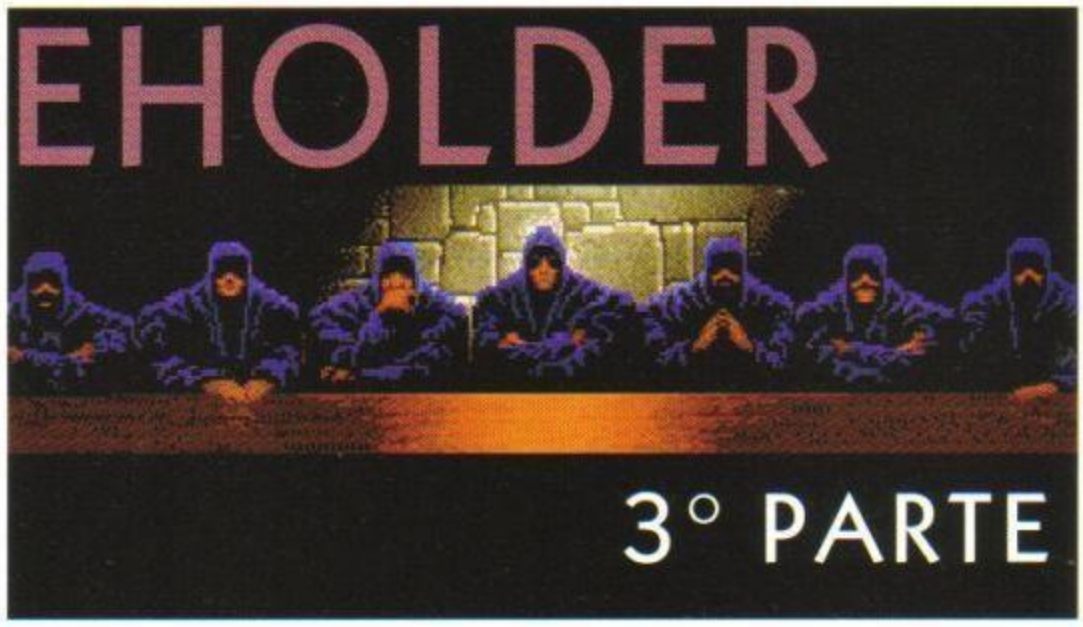
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MILANO VIA LORENTEGGIO, 38 TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EYE OF BEHOLDER



Ed eccoci giunti alla conclusione delle nostre avventure nei sotterranei di Waterdeep. Ormai dovremo affrontare lui, il Beholder in persona, facciamoci coraggio e andiamo...

- Porte
- W Armi
- F Cibo
- M Oggetti Magici
- E Nemici
- Pedane
- Buchi
- Chiavi
- Scale
- P Portali
- Pulsanti
- Muri illusori

LIVELLO INFERIORE DEI DROW

In ognuna di queste stanze si trova una Displacer Beast: attaccateli con incantesimi e armi.

I resti terreni del guerriero Beohram: oltre alle ossa troverete una interessantissima long sword +5 (Severius), una plate mail e qualche altra arma.

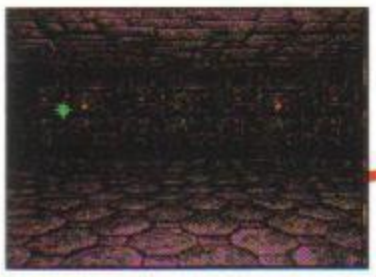
Qui troverete una pozione velenosa. NON bevetela!

Le scale per raggiungere la parte principale del nono livello. Per lasciare questo livello ci sono due strade: non importa quale prendiate, ma esploratelo per bene tutto!

Per aprire queste due porte dovrete inserire due Glowing Rock (le potete trovare nel vicolo cieco a sud).

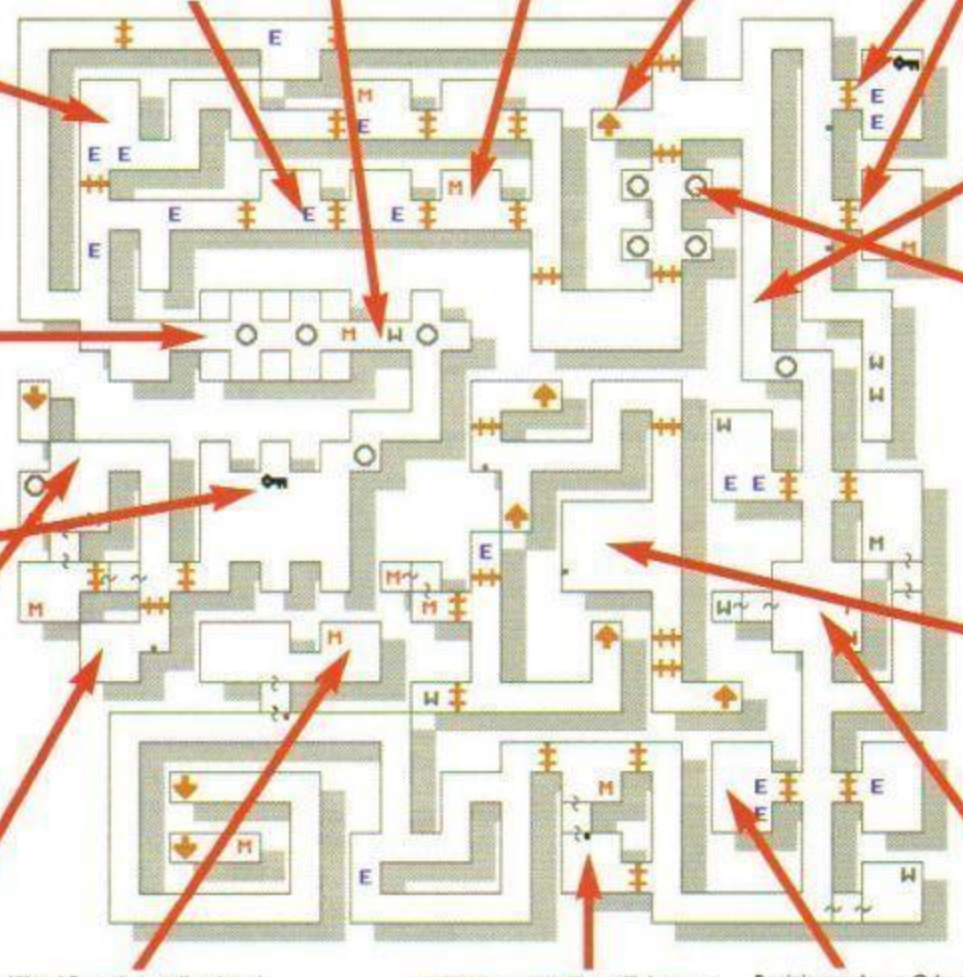
I Rust Monster non sono creature troppo pericolose, ma hanno la capacità di "mangiare" il metallo. Occhio a armi e armature!

Ai lati di questa stanza ci sono dei muri illusori, da dove partono dei dardi: una rapida corsa verso est risolve il problema.



Prendete la chiave e aprite la porta. I vari pulsanti disseminati per la stanza azionano diversi magic missile.

Lanciando un oggetto verso nord e un altro verso ovest, farete sparire il muro davanti alle scale e il muro che chiude la porta a sud.



Passando per questo corridoio, alcuni oggetti del vostro party verranno trasferiti nelle alcove poste ai lati del corridoio. Per disattivare la trappola, dovrete passare sulla pedana a sud.

Dovrete posizionare sulle quattro pedane (in senso orario partendo da nord-est) una armatura, una razione di cibo, un'arma da lancio e una spada.

Quest'area è una specie di "sottopassaggio" dell'ottavo livello; è già stata descritta lo scorso mese.

Un altro portale: è attivato dallo Stone Dagger e vi porta al livello 7.

Potrete entrare in questa stanza soltanto lasciandovi cadere dal livello superiore.

Wow! Proprio quello che ci voleva: una scroll di Raise Dead (non funziona con gli elfi...).

Mettete un oggetto nell'alcova e premete il pulsante per far sparire il muro.

Posizionando un Orb of Power nell'alcova, tutti gli oggetti magici del party verranno identificati.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EYE OF BEHOLDER

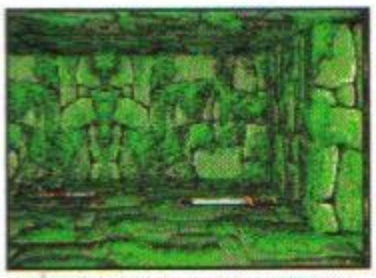
PRIMO LIVELLO DELLE MANTID

Qui troverete quel che rimane del ranger Tyrra, e una Skull Key.

Lasciatevi cadere in questa botola per arrivare all'undicesimo livello.

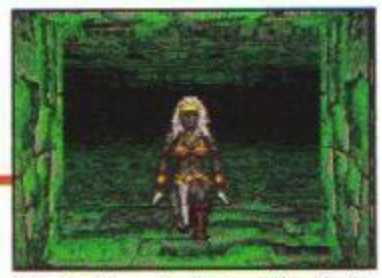
Le scale per il livello superiore. Per raggiungere il livello 11, dovrete lasciarvi cadere (ahi!) per la botola posta al centro della mappa.

Azionate due volte la leva a sud: vedrete "girarsi" il blocco centrale; azionando poi le altre leve, potrete arrivare nella stanza con la botola.



Mettete tre armi (non da lancio) sulle tre pedane per aprire le porta. Quando avrete eliminato qualche mantide, potrete metterci le loro alabarde.

Sul muro ci sono delle iscrizioni: NON leggetele, perché vi arriverà una fireball!



Shindia, il braccio destro di Xanathar! Lasciandola parlare, scoprirete altri particolari del diabolico piano del suo padrone.

In questo livello farete la conoscenza con le Mantidi: sono abbastanza "dure", in più possono paralizzarvi con le loro alabarde.

Oltre alla Plate Armour, salendo le scale, troverete un altro Raise Dead.

Il Principe Keirgar è imprigionato in questa alcova: liberatelo, e diventerà un prezioso compagno di avventure.

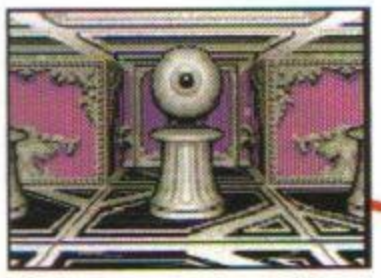
Per superare questa dannatissima sequenza di teletrasportatori, entrate nel primo, quindi giratevi di 180 gradi e entrate nel teletrasportatore davanti a voi: arriverete nella stanza in fondo al corridoio.

Il portale a est è attivato dallo Stone Ring, e vi porta al livello 6, mentre l'altro portale, azionato dallo Stone Sceptre, mette in comunicazione con il livello 8 (è di sola andata...).

Inserendo una Skull Key in queste due fessure, potrete trovare due Wand of Magic Missile.

XANATHAR

Posizionando una rock, una potion e un Orb of Power, creerete un Golem. Però non mi sembra una gran bella idea...



Per eliminare le tre colonne, dovrete mettere su ognuna un Orb of Power.

In questo livello troverete un buon numero di Golem: sono avversari abbastanza pericolosi, e immuni ad alcuni attacchi magici.

Ci sono altre due stanze uguali a questa, contenenti ognuna tre "occhi". Premendo gli occhi contrassegnati con la lettera A potrete passare attraverso il muro davanti a voi, mentre premendo quelli in corrispondenza delle lettere B, C e D verrete teletrasportati da una stanza all'altra.

Questi tre Golem vi attaccheranno se sarete visibili.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO INFERIORE DELLE MANTIDI

Qui troverete una Banded Mail +3 e una Long Sword +3.

Qui troverete un LuckStone Medallion e un Raise Dead.

Azionate tutte le leve di questo corridoio, anche quelle che si riabbassano: alla fine troverete una Wand of Frost nella stanza a sud.

In questo livello dovrete prima prendere la pozione anti-veleno per il Re Dwarf, tornare al quinto livello passando per questo e altri portali, e poi tornare per poi andare al livello 12 passando per il portale a sud-ovest. Questo portale è attivato dallo Stone Holy Symbol.

In ognuna di queste stanzette c'è un teletrasportatore invisibile: seguite i numeri per esplorarle tutte.

Per aprire il muro davanti a una delle quattro porte, dovrete allineare gli altri due passaggi. Ogni volta che premete un pulsante, ruoterete l'anello corrispondente di 90 gradi in senso orario.

Qui troverete lo Stone Orb, necessario per azionare il portale per il livello 12.

Finalmente! Avete trovato la pozione che può curare il Re Dwarf. Tornate indietro fino al quinto livello (usando il teletrasportatore al centro di questo livello) e consegnatela ai Dwarf: in cambio riceverete una Wand of Silvas.

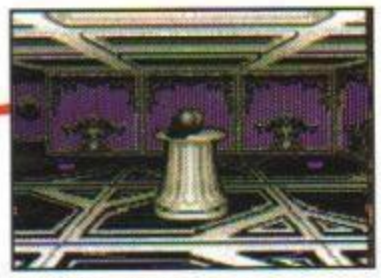
Questi due muri possono essere eliminati premendo un pulsante segreto.

Qui troverete lo Stone Holy Symbol, necessario per lasciare il livello per tornare dai Dwarf. Inoltre, tra i resti del Mago Kirath, potrete trovare uno Spell Book, un paio di Bracer of Defense +2, un Ring of Protection +2 e qualche altro oggetto magico.

Sul muro a ovest troverete il pulsante per aprire il passaggio verso sud.

I MindFlayer sono i nemici più potenti di Eye of Beholder, a parte lo stesso Mr. Beholder. Sono molto resistenti alla magia, e lanciano incantesimi potentissimi. Occhio!

Prima di entrare nella stanza a est, dove vi attende un amico dai molti occhi, utilizzate pozioni e spell per far diventare tutto il party invisibile.

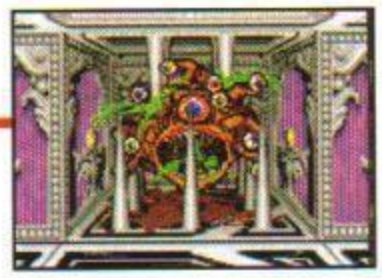


Qui troverete 3 Orb of Power.

Xanathar! Scegliete di attaccarlo (arrivare sin qui e poi arrendersi?) e poi "spingetelo" con la Wand of Silvas verso il corridoio a sud.

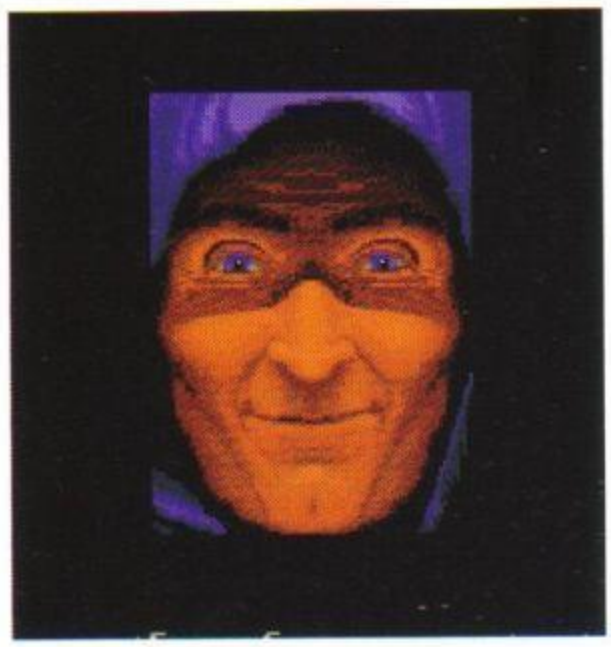
Il vostro party arriva dall'undicesimo livello attraverso questo portale. Il muro dall'altra parte della colonna può essere eliminato premendo un pulsante.

Se siete invisibili, non avete nulla da temere! In questo corridoio ci sono delle "fotocellule" fantasy, e se passate di qua con qualche personaggio visibile, vi arriveranno addosso delle Fireball.



Spingete Xanathar in questa alcova, e finalmente avrete liberato WaterDeep dal male!

Sulle due colonne al centro della stanza, si trovano un paio di oggetti (nessuno è magico...). Per poterli prendere, dovrete lasciare tutti gli oggetti piccoli fuori dalla stanza, altrimenti correrete il rischio di perderli.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

Titolo	DOS	AMIGA
ABANDONES PLACES		
ROBIN HOOD		
THE ROCKETEER		
THE CHESSMASTER		
STAR TREK		
GOBLIIINS		
GAZZA 2	39.900	
GOLDEN EAGLE	59.000	
TENNIS CUP 2	59.000	
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000
SHADOW LANDS		
SPACE GUN		
HARLEQUIN		49.000
CELTIC LEGEND		
POPULOUS II		59.000
J.MADDEN FOOTBALL		
ULTIMA VI		
FUTURE BASKETBALL		19.900
SLIDERS		49.000
TV SPORT BOXING	69.000	X
MONKEY ISLAND II	X	X
ANOTHER WORLD	X	69.000
SMASH TV	X	29.000
ELVIRA	59.000	49.000
THE SIMPSONS	49.000	29.000
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000
CRUISE OF A CORP	59.000	59.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000
BIG RUN		49.000
IL PADRINO	59.000	59.000

Titolo	DOS	AMIGA
ROLLING RONNIE	29.000	29.000
THE BLUES BROTHER	49.000	29.000
EPIC - DUNE		X
FUTURE BASKETBALL	X	19.000
MYTH SISTEM 3		X
ROBOCOP 3	X	29.000
VIDEO KID		49.000
WOLFCHILD		49.000
I PRONIPOTI		39.000
G-LOC		29.000
MEGA TWINGS		29.000
LOTUS 2 TURBO		49.000
MEGA-LO-MANIA		69.000
LEANDER		49.000
HEIMDALS	69.000	69.000
KING QUEST V	99.000	
LAST BATTLE		49.000
THUNDERHAWK		59.000
FALCON 3	99.000	
WARM UP		49.000
BABY JO	59.000	49.000
METAL MUTANT	49.000	
STUNT CAR RACER	19.000	19.000
POLICE QUEST III	99.000	
FIRST SAMURAY		49.000
GRAND PRIX F1		79.000
BATTLE ISLE		59.000
CLIK-CLAK		49.000
DEUTEROS II		49.000
FINAL BLOW		49.000

Titolo	DOS	AMIGA
FUTUR BASKETBALL		19.000
GAUNTLED III		29.000
HEART OF CHINA		49.000
JETSONS		39.000
KNIGHTS o/t SKY		79.000
L.S. LARRY V		89.000
LEMMINGS		29.000
MERCENARY III		19.000
MICROPROSE GOLF		79.000
MIDBENDER		19.000
MIDWINTER II		69.000
REVOLUTION 101		19.000
SPACE 1889		69.000
THE NINJA COLLECTION		39.000
THUNDERHAWK		59.000
TUNDERSTRIKE		49.000
WING COMMANDER		X
WORLD CUP RUGBY		59.000
WRESTLING WWF	49.000	29.000
X-OUT		19.000
BIRDS OF PREY	X	
CADAVER	79.000	
CISCO HEAT	29.000	
CIVILISATION	99.000	
EYE OF BEHOLDER	X	
GODS	49.000	
ULTIMATE FOOTBALL	X	
NO GREAT GLORY	69.000	
MIKE DITKA	59.000	
STAR TREK 25' ANNIVER.	X	

PC 386sx25Mhz

Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb - Disco fisso 40Mb
Monitor VGA Colore - Tastiera IT avanzata
Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse
Joystick - 4 giochi - Manuali - Garanzia 1 anno
Lit. 2.380.000 + iva 19%

FLOPPY DISKS

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

CONSOLES

CD-MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAP.
GAME BOY
GAME GEAR
NES ITALIANO
NEO GEO
PC-ENGINE GT
PC-ENGINE LT
PC-ENGINE COR.II

Console NEO GEO: Lit. 649.000

Db_special 1
4 GIOCHI AMIGA-DOS
(a sorpresa-titoli del 91)
LIT. 19.000

Stampanti Citizen a COLORI
Garanzia 2 anni
Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:
LIT. 52.000
BURNING FORCE - FANTASIA
S. TUNDER BLADE – ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM- BEAST WARRIOR
RUNARK - YS'III - OUTRUN
WORLD CUP SOCCER
SUPER FAMICOM:
LIT. 115.000
SUPER FIRE PRO WRESLING
PRO SOCCER - TUNDER SPIRITS
SUPER CHINESE WORLD
NEO GEO:
da LIT. 295.000
CROSSED SWORD - NAM 1975
BASEBALL 2020

CASIO DATA CALL

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

BUONO SCONTO K

Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: ____/_____ ETA': __
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente lette: _____
Il buono per essere valido dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/6/92

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOBLIINS!

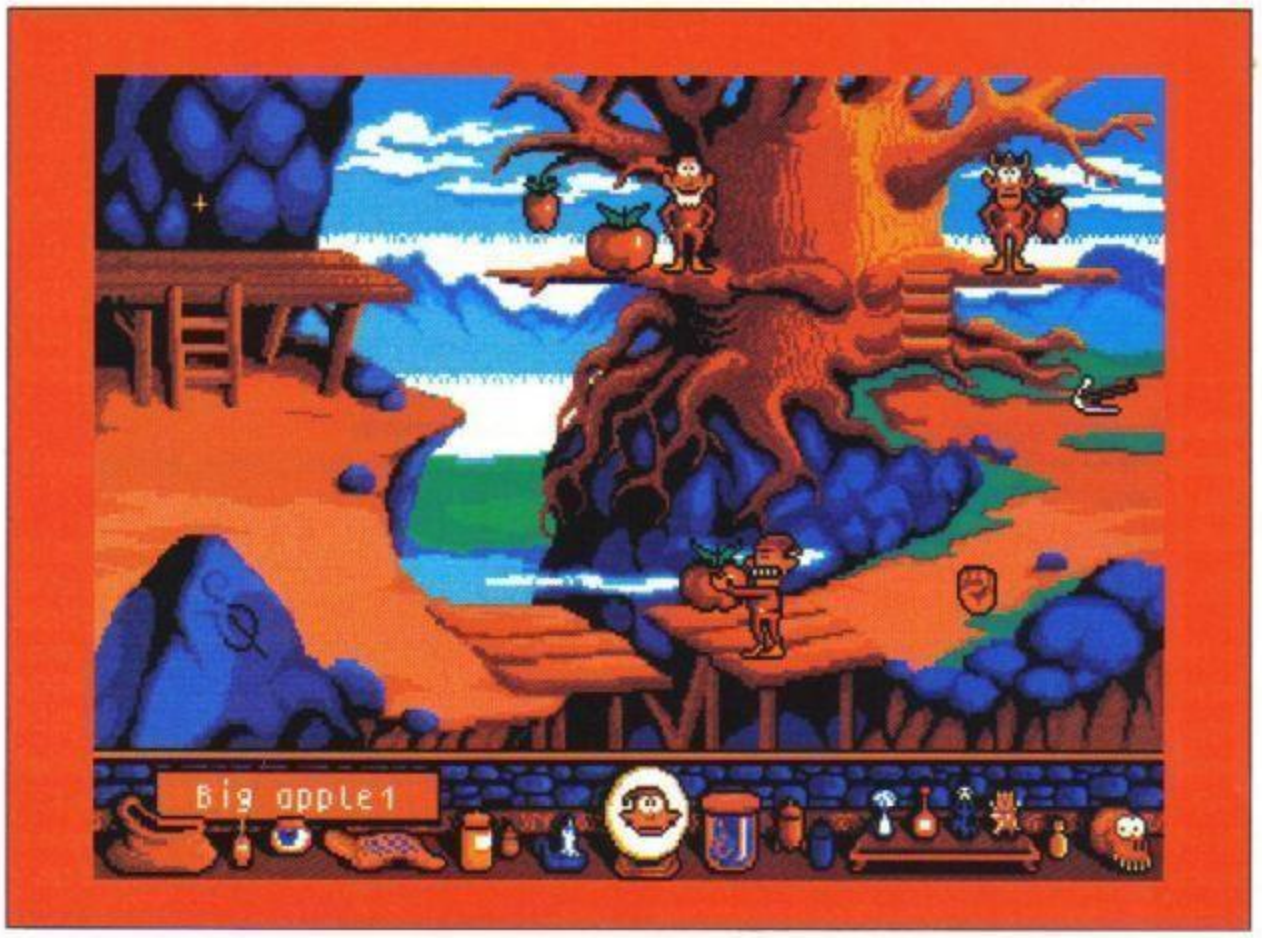
Finalmente pubblichiamo la soluzione! Sono settimane che la Hotline è tempestata da domande su questo divertentissimo gioco. I benemeriti che lo hanno risolto sono Samuele Pianezzola & Cthulhu (Vicenza), Niccolò Venturoli (Roma) e Alberto Vitali.

I tre protagonisti della nostra avventura sono:

Guerriero - il Rambo della situazione: mena, picchia, storta e difende il resto del gruppo.

Mago - non riesce a fare tre flessioni di fila, ma conosce l'incantesimo giusto per ogni situazione.

Tecnico - il tuttofare, pronto ad aprire, chiudere, usare, suonare, piantare... senza di lui, sarebbero davvero guai!



1) Nessuna password, caro Watson.
Guerriero: Colpite l'arco di Pietra.
Tecnico: Raccogliete il corno caduto dal teschio e suonatelo.
Mago: Trasformate il ramo caduto dall'albero in un piccone.

2) VQVQFDE
Mago: Lanciate una magia sulle mele numero uno e tre (rispettivamente la prima e la terza da destra).
G*: Colpite le mele uno e tre.
Tecnico: Raccogliete le mele uno e tre e gettatele dal ponte; quindi usate il piccone per scavare dove vedete scintillare e raccogliete il diamante.

3) ICIGCAA
Tecnico: Utilizzate il diamante sulla porta principale della casa.

4) ECPQPCC
Mago: Lanciate un incantesimo sulla pianta a sinistra.
Tecnico: Raccogliete la pentola numero uno (quella che contiene gli insetti) e usatela vicino alla pianta di destra.
Guerriero: Arrampicatevi sulla pianta di sinistra, raggiungete il libro posizionato all'altra estremità del tavolo e colpitelo.
Tecnico: Usate il libro come scala e date il diamante al Mago.

5) FTWKFEN
Mago: Lanciate un incantesimo sul "cavo" posto sul braccio destro della statua.
Guerriero: Arrampicatevi sulla pertica appena comparsa, e colpite l'occhio della statua con un pugno, in modo da far uscire la lingua.
Tecnico: Posizionatevi sulla lingua.
Mago: Lanciate un incantesimo sul simbolo posto sotto la bara. Quindi fuggite velocemente e posizionatevi sopra la lingua.
Guerriero: Colpite nuovamente l'occhio della statua.
Tecnico: Aspettate che il mostro torni nella bara e raccogliete il frutto di bronzo lasciato dal gobbo.

6) HQWFTFW
Guerriero: Arrampicatevi sulla prima ragnatela per arrivare sulla piattaforma; quindi tirate il primo filo spezzato.
Tecnico: Raccogliete la pistola e usatela sul ragno addormentato (quello di sinistra), raccogliete il cuscino lasciato dal ragno e appoggiatelo sotto il ragno che avete sollevato con il Guerriero.
Mago: Lanciate un incantesimo contro il ragno centrale, che farà cadere l'elisir di arachidi.
Tecnico: Raccogliete l'elisir e usate la pistola contro il ragno a destra.

7) DWNDGBW
Mago: Salite sull'albero lanciate un incantesimo sul sacchetto di semi e posizionatevi sul ramo sopra lo spaventapasseri.
Guerriero: Avvicinatevi allo spaventapasseri.
Tecnico: Dopo aver raccolto i semi, usateli nel campo arato, vicino allo spaventapasseri.
Guerriero: Appena appaiono i volatili, tirate un cartone allo spaventapasseri.
Mago: Lanciate un incantesimo sulla nuvola a destra, quella posta sopra lo spaventapasseri.

Tecnico: Raccogliete la pianta calva, e datela allo stregone che appare sul ceppo.

8) JCJCJHM
Mago: Lanciate prima un incantesimo sullo scheletro e poi sull'osso caduto dallo scheletro.
Tecnico: Raccogliete l'osso trasformato in flauto e suonatelo sul serpente.
Guerriero: Arrampicatevi sul serpente e date un pugno alle rocce a destra. Posizionate il Mago sull'asse mobile, colpite l'asse con un sasso. Quindi fate lo stesso con il Tecnico.

9) ICVGCGT
Tecnico: Evitate il cane facendo un giro largo, raccogliete la carne e usatela in un punto a caso dello schermo (non sul cane!).

10) LQPCUJV
Tecnico: Usate la carne sul buco più vicino a voi (un tentacolo dovrebbe raccoglierla) e prendete l'anemometro.
Mago: Lanciate un incantesimo sulle foglioline del ramoscello.
Guerriero: Posizionatevi al di sotto dell'estremità del ramo allungato dal Mago. Portateci sopra il Mago e aggrappatevi al ramo (in questa maniera il Mago dovrebbe essere catapultato) - seguite lo stesso procedimento per il Tecnico.
Mago: Lanciate un incantesimo sul tappo.
Tecnico: Raccogliete il Tecnico e usatelo sul piccolo buco a destra dell'albero; posizionatevi con l'anemometro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nei pressi del buco centrale.
Guerriero: Tirate un pugno contro il buco da cui esce ogni tanto il volatile.
Tecnico: Usate l'anemometro quando vedete uscire il volatile, in modo da catturarlo.

11) HNWVGKB
Tecnico: Liberate il volatile vicino al cane.
Mago: Lanciate un incantesimo sul cane.
Guerriero: Colpite la piccola porta a sinistra.

12) FTQKVLE
Tecnico: Raccogliete la piuma e utilizzatela sul piede dello scheletro. Prendete le Bilboquet e posizionatele sulla mano dello scheletro; infine prendete la chiave e usatela per aprire la gabbia.
Mago: Lanciate un incantesimo sulla piuma, trasformandola in un colpetto.
Tecnico: Prendete il colpetto e utilizzatelo per schiacciare la vespa.
Mago: Trasformate con un incantesimo la vespa in una freccetta.
Tecnico: Prendete la freccetta e usatela sulla foto dello stregone. Raccogliete quindi il feticcio e l'elisir di invisibilità.

13) DCPLQMH
Mago: Spostate la radice dell'albero con un incantesimo.
Tecnico: Prendete il fischietto, salite vicino alle uova e suonatelo; aspettate che esca l'uovo con le zampette.
Guerriero: Colpite l'uovo con un pugno.
Mago: Lanciate un incantesimo sull'uovo, e fatevi rapire. Quindi scendete le scale e lanciate un incantesimo sulla trombetta.
Tecnico: Usando l'elisir di invisibilità, passate sotto gli occhi dello stregone; prendete la carota e utilizzatela sulla talpa.
Mago: Trasformate la talpa in una graziosa donzella.
Guerriero: Mentre lo stregone è distratto dalla "dolce visione", raggiungete il Mago e il Tecnico.

14) EWDGPNL
Mago: Lanciate un incantesimo sulla pietra più piatta.
Tecnico: Prendete la bacchetta e salite per la scala; infilate la bacchetta nel minuscolo buco. Raccogliete l'innaffiatoio e usatelo per bagnare le piante.
Mago: Lanciate un incantesimo sulle prime due piante (da sinistra) della fila centrale.
Guerriero: Colpite la pianta a cui è attaccata la chiave.
Tecnico: Usate la chiave nella serratura.

15) TCNGTOV
Guerriero: Colpite la pila di palle da cannone; quindi date un bel cartone anche al cannone, puntandolo così verso l'alto.
Tecnico: Raccogliete la palla e mettetela nel cannone.
Guerriero: Date un altro cartone per posizionare il cannone verso l'alto.
Tecnico: Raccogliete i fiammiferi e usateli sul cannone e sulla pentola. Raccogliete la carota e mettetela nel cannone.
Mago: Trasformate la carota in un megafono.
Tecnico: Usate il megafono sul topo addormentato, ascoltatelo e raccogliete il mazzuolo apparso sul pavimento. Colpite con il mazzuolo il gong e, dopo che si è aperta la porta, prendete il pendolo.

16) TCVQRPM
Tecnico: Utilizzate il pendolo sul terreno sotto la statua: in base all'oscillazione saprete dove scavare. Raccogliete il sasso e posizionatelo dove c'è la X rossa.
Mago:Lanciate due volte un incantesimo sul sasso, trasformandolo in una scala. Salite e lanciate un incantesimo sulla piccola palma a sinistra della statua per trasformarla in un piccone.
Guerriero: Colpite il piccone per farlo cadere.
Tecnico: Raccogliete il piccone e scavate quattro o cinque volte dove il pendolo aveva oscillato.

17) IQDNKQO
Guerriero: Colpite la catasta di legno.
Mago: Andate vicino ai semi e lanciategli sopra un incantesimo.
Tecnico: Raccogliete il ceppo e usatelo nella tagliola.
Mago: Trasformate il ceppo in un deodorante.

Tecnico: Raccogliete il deodorante e i semi e portateli nella parte superiore sinistra dello schermo; quindi usate i semi, e quando si avvicina il piede, utilizzateci sopra il deodorante. Raccogliete il piede e posizionatelo dove avete raccolto i semi. Aspettate che il drago lo trasformi con una fiammata in un arrosto, e quindi prendetelo. Avvicinatevi al ponte-trappola e usate l'arrosto. Raccogliete la daga e portatela dal drago per infiammarla.

18) KKKPURE
Tecnico: Usate la daga infiammata sul ciondolo appeso al petto della statua. Quindi conficcate la daga nella mano destra. Allontanatevi e vedrete il feticcio trasformarsi in una chiave. Quindi prendete la chiave, usatela nell'orecchio sinistro e posizionate tutti i tre personaggi sulla mano destra.

19) NGOGKSP
Guerriero: Colpite il casco di banane.
Tecnico: Prendete la banana caduta dal casco e avvicinatevi allo scrittore. Usate prima la banana, poi il naso finto e infine il sapone, in modo da ricevere un libro magico.
Mago: Lanciate un incantesimo per aprire la porta.

20) NNGWTTO
Mago: Lanciate un incantesimo sul piccolo oggetto per terra a sinistra del gigante.
Guerriero: Colpite la leva apparsa dal terreno.
Mago: Lanciate un incantesimo sul tappo che blocca l'orecchio del gigante.
Tecnico: Leggete al gigante un brano del libro magico (osservate dove cadono le lacrime del gigante). Salite sulla torre diroccata a destra e prendete la scodella. Attirate la creatura con l'esca apparsa sul torrione di sinistra, e appoggiate la scodella sotto l'occhio sinistro del gigante. Rileggete di nuovo il libro magico e prendete la scodella piena di lacrime. Utilizzate la scodella sulla creatura e prendete la fionda.

21) LGWFGUS
Tecnico: Utilizzate la fionda sulla corda che regge il casco di banane.
Guerriero: Colpite la leva con il pugno. Quindi portate tutti e tre i personaggi sopra lo squalo.

22) TQNGFVC
Tecnico: Utilizzate la fionda sullo stregone, trasformandolo in un demone-pipistrello.
Mago: Lanciate un incantesimo sull'osso della zampa sinistra dello scheletro del volatile.
Guerriero: Andate all'estremità destra dell'ala più alta.
Mago: Trasformate lo stregone in un'altra creatura.
Guerriero: Liberate il vostro mago con un bel pugno.
Tecnico: Posizionate il sacco vuoto sulla coda dello scheletro del volatile. Utilizzate la fionda per colpire il filo che imprigiona il vostro guerriero e poi colpite lo stregone-ragno, che dovrebbe dividersi in tre piccoli ragnetti che cadono nel sacco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE - COMPUTER AND VIDEOGAMES
ULTIME NOVITÁ DAGLI USA

HARDWARE:	AMIGA 500 + KICKSTART 1.3/2.0		L. 79.000
ATARI1040 STE BASE	L. 895.000	NINTENDO SUPERNES	L. 490.000
CONVERTER SUPERNES	L. 59.000	LYNX II	L. 199.000
GAMES SEGA MEGADRIVE			
KID CAMELEON	L. 109.000	WARSONG	L. 109.000
Y'S III	L. 129.000	GALAXY FORCE II	L. 109.000
2 CRUDED DUDES	L. 109.000	M. LEMIEUX HOCKEY	L. 109.000
GAMES GAMEBOY			
TURTLES II	L. 75.000	ADDAMS FAMILY	L. 59.000
A - AMAZING TATOR	L. 65.000	MEGA MAN II	L. 69.000
BEETLEJUICE	L. 69.000	ROBOCOP II	L. 59.000
GAMES LYNX			
CRISTAL MINES II	L. 75.000	XYBOTS	L. 75.000
GAMES SUPERNES			
DRAKKEN	L. 134.000	JOE AND MAC	L. 119.000
PIT FIGHTER	L. 127.000	WWF WRESTLING	L. 127.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 127.000	MYSTICAL NINJA	L. 127.000

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Via Sacchi 26 - 10128 TORINO - Tel. 011/548920
Via Traforo 34 - 10053 BUSSOLENO - Tel.0122/647233

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

RED e BLACK COMPUTER

41012 CARPI (MO) - Via Montesabotino, 1/E
Tel. (059) 65.16.91 - Fax (059) 65.16.92

INGROSSO E AL MINUTO

TUTTE LE NOVITA!

COMMODORE - CONSOLLE - MS-DOS
HARDWARE e SOFTWARE

PREZZI SHOCK

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA

CONSEGNA IN 24 ORE

CONTATTATECI
RIMARRETE SODDISFATTI

Rivenditore autorizzato

G V P

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 33000035
Telefono Uff Spediz. (02) 33000036

ECCEZIONALE ANTEMPRIMA!

A570

COMPACT DISK ESTERNO PER AMIGA 500

Permette di usare tutto il software del CDTV Commodore.
Ai primi 100 acquirenti Enciclopedia Italiana in OMAGGIO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOI VOGLIAMO COMINCIARE COSÍ...
...CON ALCUNI GRANDI REGALI !

AMIGA 500 PLUS

L. 649.000 iva compresa

AMIGA 600

L. 699.000 iva compresa

LOW PRICES

HIGH QUALITY

Garanzia 1 anno Commodore Italia

a PESCARA c'é DHS

vendita per corrispondenza computers e accessori

Quello che devi pretendere da una ditta di vendita per corrispondenza, oltre al prezzo, é una buona qualità dei prodotti e del servizio che ti viene offerto. Noi cercheremo in tutti i modi di soddisfare le tue esigenze. Garantiremo la spedizione solo se i prodotti saranno effettivamente disponibili, e in tal caso li spediremo il giorno stesso. I nostri prodotti sono tutti di alta qualità e garantiti un anno.
PROVA A TELEFONARE SARAI SICURAMENTE SODDISFATTO

QUALCHE ESEMPIO?

ESPANSIONE 512 Kb per A500	L. 55.000
STAMPANTE STAR LC 20 80 COLONNE	L. 350.000
SCHEDA 286 20 Mhz	L. 200.000
SCHEDA 386 40 Mhz 128 Kb cache	L. 590.000
MODULI SIMM 1 Mb	L. 75.000
SCHEDA SUPER VGA ET 4000 1 Mb	L. 180.000
MONITOR A COLORI 1024 x 768 pitch 0.28	L. 560.000
SOUND BLASTER 2.0	L. 250.000
SOUND BLASTER PRO	L. 399.000
MOUSE PC	L. 30.000
10 dischetti bulk 3 1/2 DSDD	L. 7.500
100 dischetti bulk 3 1/2 DSDD	L. 70.000
1000 dischetti bulk 3 1/2 DSDD	L. 650.000

Distributore HARDITAL centro Italia

DHS

tel. 085-692569
fax 085-692942

PER INFORMAZIONI ED ORDINAZIONI TELEFONARE
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE ORE 10.00 ALLE ORE 18.00

dini in 12 ore, con spedizioni in

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K BOX

Aaaayeah!!!

Cari lettori,

devo chiedervi scusa. Ho toppato. E alla grande. Lo so, è duro ammetterlo, dannatamente imbarazzante, ma devo assumermi le mie responsabilità. Scrivere l'Epilogo del numero 37 è stato un errore. La presunzione che da sempre mi accompagna mi ha fatto dimenticare che K è una rivista di videogiochi, e l'Epilogo lasciava spazio a repliche che con i videogiochi hanno, in effetti, poco a che fare. Sì, sono stato travolto da numerosissime lettere che, pur avendo talvolta contenuti interessanti e spesso profondi, non si addicono alla nostra testata. Crisi esistenziali di liceali insoddisfatti, trattati filosofici di universitari delusi, esternazioni politiche, morali e religiose di molti adulti: tematiche (interessanti, senza dubbio) che sarebbero meglio trattate su rubriche come Scalfari Risponde o L'Angolo di Donna Letizia. Non pubblicare la totalità delle lettere ricevute, però, sarebbe stato altrettanto scorretto, per cui ne troverete in questo numero solo una minima parte, che mi riservo dal commentare, con la speranza che voi stessi capiate che ci siamo spinti troppo in là. Non propongo una restaurazione, né di tornare a discutere di inutili polemiche, ma è mio compito correggere il flusso dialettico quando deborda in aree troppo distanti dal punto di partenza. Avverto la vostra voglia di parlare, di comunicare in un mondo dove pochi stanno a sentire, ma K rimane la Guida del Divertimento Elettronico, e forse sarebbe meglio limitarsi a parlare di videogiochi.

IN CHE COSA CREDI?

Caro MBF,
leggo sia K che TGM e a volte anche altre riviste del settore.
Ho da poco comprato K37 e il tuo Epilogo mi ha spronato a scrivere una lettera più volte lasciata nella mia testa. È da quando avevo 10 anni che gioco con i videogiochi, che mi interesso di computer e ogni cosa a loro attinente, come grafica, animazioni, nuove tecnologie e sviluppi vari.
Ho posseduto all'inizio una di quelle mitiche console in bianco e nero con tennis e i suoi surrogati, sono poi passato all'Atari 2600, per poi imparmi da solo il Basic sullo Spectrum. Ho messo parecchie volte le mani su un C64, sul TI/994A, ZX81, VIC 20 e ora ho un Amiga 500 espanso a 2 mega, con stampante, monitor, drive esterno e mega joystick. Mi posso vantare di essere arrivato secondo a quel campionato di videogiochi organizzato nel lontano 198...4? dalla mitica rivista VIDEOGIOCHI (anche se so che i tempi erano troppo precoci per una sfida che voleva essere di portata nazionale... A proposito sto aspettando un altro campionato, vero, con gente che viene da tutta Italia, con un bello stand grande ed organizzato, con mega sponsor ma soprattutto con i vecchi cari redattori di VIDEOGIOCHI). Perché tutta questa palla di premessa? In fin dei conti ai lettori non interessa cosa mangio, cosa colleziono o che musica ascolto, e comunque di queste cose non ho parlato. Adesso però, chi legge, sa di leggere una lettera di un ragazzo che vive in mezzo alla favola dei videogiochi da quando essi sono nati e sa di cosa parla.
Ma veniamo all'argomento che hai trattato nell'Epilogo da te scritto e che tanto mi ha impressionato: "generazione superficiale, banale, consumista, interessata solo a discoteche, film americani, fumetti e libri insignificanti e ultimo, ma non meno "inutile", videogiochi". Già perché quello che sto per scrivere non riguarda direttamente il mondo dei videogiochi ma, anche a costo di sembrare superbo, la società di oggi e di ieri. Odio generalizzare, e quindi cerco sempre di fornire esempi di singoli e/o gruppi e/o organizzazioni ecc. Sarebbe interessante se tale "adulto" (magari è tuo padre, MBF, ma non è a scopo di insulto che parla)(bep, risposta sbagliata, NdMBF) si interessa di calcio: magari è una di quelle persone che si piazzano davanti alla televisione con il piatto di spaghetti e la bottiglia di vino, birra o acqua (scena alla Fantozzi) ogni domenica pomeriggio e mercoledì sera a guardare i suoi beniamini (persone che non contano nulla se non sul lato fisico) buttare più palle nella rete avversaria, che si altera nel sentire che la squadra non ha un buon attaccante e che sarebbe migliore se l'allenatore spostasse quell'altro sulla fascia, o comprasse un'altro portiere... Mi chiedo come si fa ad affezionarsi ad una squadra della quale, a parte il nome, resta fisso solo lo sponsor. Non si parla della squadra Roma in quanto proprietaria di giocatori romani, né del Torino in quanto squadra di giocatori torinesi, e allora di chi si parla? Di nomi e di numeri, discorso che degenera, si sapeva già, ovviamente, in business. Ah, l'"adulto" non fa parte di questa categoria? Beh, forse è un democristiano che vota da quarant'anni Andreotti, che da quarant'anni dice che le cose devono cambiare, e infatti cambiano: aumenti di qua, aumenti altrove, ma lui vota DC perché di lui si fida, non ha ancora capito che quando le cose non funzionano non è il partito o il sistema di partito che non funziona, SONO GLI UOMINI CHE NON FUNZIONANO (e che rubano). Oggi bisogna votare altri uomini, sperando che siano onesti, e, se non lo saranno, cambiare ancora, bisogna far capire che al potere resta solo chi riesce a far girare bene gli ingranaggi.
Eh, non è nemmeno questo tipo? Beh, forse è un ingegnere che conosco io e che dice che la musica dei Dire Straits è fredda, e che loro non sono nessuno, che in macchina ascolta quasi sempre la radio ("E che genere di musica c'è alla radio?" - "Mah, di solito discoteca, roba commerciale" - "Ah, sì?" - "sì,sì") con un impianto del costo totale di 2 milioni.
Non ci siamo ancora? Forse è uno di quegli operai che lavorano ormai da trenta-quaranta anni nella stessa fabbrica e tagliano ogni giorno 4-5 mila pezzi di legno, diventando parte delle macchine che usano, e che darebbero via il c**o per non perdere il posto. Persone che hanno scordato che la società di oggi, moderna, è una nostra invenzione, che le leggi sono un'invenzione nostra, e che siamo, senza vestiti, senza macchina, senza casa, né orologio, né occhiali, solo UOMINI. Uomini piccoli ed indifesi di fronte alla natura, uomini che nessuno obbliga a star fermi davanti al semaforo con la scritta ALT (quando si è in piedi) se non c'è nessuna macchina nel raggio di 20 Km, uomini che con l'ultima legge uscita non hanno neppure il diritto di mettere le mani nel motore della propria auto, uomini che messi all'interno di una giungla non avrebbero di nuovo più leggi (Il Signore delle Mosche, William Golding, NdMBF), ma solo loro stessi dovrebbero di nuovo usare il cervello e prendere decisioni. Lasciare una cosa e farne un'altra, avere opinioni proprie, avere preferenze e ragionare (ma che c***o andate a fare in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

discoteca ogni sabato sera a rintronarvi il cervello seduti in un divanetto o a sudare in mezzo alla pista?!? Andate a pattinare sul ghiaccio, su pista, a giocare a bowling, in SALA GIOCHI, andate a vedere la partita di calcetto del vostro comune, dove conoscete magari due o tre giocatori e potete andare con loro fuori a mangiare dopo la vittoria, o anche la sconfitta, che v'importa, la vita continua, ma non seguite il gregge, il gregge sta andando nel pozzo, guidato dai grandi industriali e dirigenti che devono vendere la loro "merce" ad ogni costo, compresa musica, videogiochi idioti e simili, merendine, Coca Cola, auto e vestiti di marche varie).
Io invito, quasi prego, tutti coloro che leggono questa lettera a non essere schiavi del sistema! Non sono fascista, non sono anarchico, sono, sì, ME STESSO. Forse ora ridete, ma pensateci, siete voi stessi? Fate quello che vi va di fare? In quante cose siete limitati dalla legge? La legge implica l'irrigidimento della società, ovvero l'omogeneizzazione delle persone. Non trovate che state diventando sempre più simili al vostro amico/a in tutto? Perché andate in discoteca? Vi divertite? Se sì, allora continuate ad andarci, va tutto bene, se no smettete, cambiate, siate voi stessi!
Mi sono dilungato molto, lo so, ma non credo che il mio discorso assomigli ad una predica della generazione passata, anzi: penso che il mio pensiero sia il massimo del controcorrentismo e del contromodismo anche se io non sono un controcorrentista. Io, lo ripeto, sono me stesso, so cosa fare, e se un giorno il mio pensiero sarà di moda allora sarò solo uno alla moda, so decidere, non seguo le correnti, non vado contro le correnti, faccio quello che il mio cervello decide. Provateci anche voi, vedrete che lo stress svanirà! La vita è un susseguirsi di giornate, le giornate non sono fatte di 24 ore e le ore 00:00 non sono in mezzo alla notte, e l'anno non comincia il primo gennaio.
Basta, qui finisce il NON MORALISMO di chi pensa ed elabora ogni dato che il mondo esterno gli fornisce. Tornando a noi, forse l'adulto non era neanche dell'ultimo tipo citato? No? Ho ancora un'alternativa: il cristiano... Il cristiano che va in chiesa la domenica mattina e poi tradisce la moglie, che crede che una vita nell'aldilà deve esistere e che ovviamente non ha mai pensato che l'intelligenza è il risultato di segnali elettrici e chimici viaggianti all'interno del nostro cervello, che altro non è se non un agglomerato molto più complesso di quello degli animali. Adesso degli scienziati sono riusciti ad insegnare ad alcune scimmie a parlare con l'alfabeto muto ed esse hanno sviluppato frasi proprie, perché non dovrebbero andare anche le scimmie nell'aldilà? L'"adulto" non ha pensato che un aldilà dovrebbe essere per forza come minimo dell'energia e che ognuno di noi che muore andrebbe ad aumentare questa energia, ma quando nasciamo, da dove viene questa energia? Boh! E il cristiano prega, e prega di andare in paradiso, pur peccando e poi confessandosi, e si sente sicuro di sé, con dio (sì, dio minuscolo, perché per me dio non è un'entità, ma un'energia) che lo protegge e che lo aiuta. Povero piccolo cristiano, giungerà all'esaurimento delle forze sul letto di morte convinto che migliore vita lo attenda, e invece dopo pochi secondi il sangue smetterà di circolare, e l'elettricità smetterà di viaggiare nei suoi nervi, e lì finirà TUTTO.

EPILOGO
Nasciamo, viviamo, moriamo. Durante la nostra vita inventiamo cose che ci aiutano a vivere, cose che ci divertono, altre che ci aiutano a far soccombere il prossimo, simboli a cui aggrapparci per avere un senso di vita, un motivo di vita, leggi che ci aiutano a stare in società, capricci che ci aiutano a riconoscere il prossimo. Il ragazzo che gioca accanto a me in sala giochi è un uomo, un animale superiore alla scimmia, al delfino e a tutti gli altri animali su questa terra. Io comunico con lui e abbiamo qualcosa in comune. L'uomo che andava alla giostra nel medioevo osservava i cavalieri assieme ai suoi amici, e avevano qualcosa in comune. Ogni era ha il suo tempo, i suoi oggetti, la sua vita. Oggi ci sono i videogiochi. Io credo nei videogiochi, mi piacciono, nella moto, mi piace, nell'auto, mi piace, nella vita. Io non credo nella guerra, nei partiti, nella causa, in Dio. I videogiochi non sono un ennesimo aspetto marginale di questo secolo, almeno per noi. Come disse chissà chi (indovina) (facile, Protagora, NdMBF) tutto è relativo e nessuno ha il diritto di dire cosa non è importante per un'altra persona. Il tuo "adulto" aveva la sua "causa", noi non l'abbiamo, e non ce ne lamentiamo. Noi viviamo, o meglio cerchiamo di vivere meglio, perché sforzarsi di trovare una causa per cui lottare? Giochiamo, pensiamo, lavoriamo, divertiamoci e non facciamoci del male, semplicemente viviamo la nostra vita logicamente e nel migliore dei modi, senza sceglierci false mete che la società ci procura (BMW, Mercedes, Armani, Vacanze alle Mauritius) e il mondo andrà meglio. W i videogiochi e la gente che pensa con il proprio cervello!

Marco Maltese

Caro Matteo,
se ti aspetti un'altra lettera di complimenti (o di insulti), oppure una difesa di un sistema piuttosto che un altro, o ancora suggerimenti (o critiche) alla rivista, lascia perdere, sono qui, non importa dove, con lo stereo acceso (non importa cosa ascolto) e ho letto l'Epilogo alla Posta di marzo. Non ho capito assolutamente cosa c'entri l'assenza di ideali, stimoli e valori con una rivista come K (giusta osservazione, NdMBF), ma non posso negare che è bello parlare (pardon, leggere), di argomenti che, una volta tanto, esulino dal mondo dei Videogiochi, per affascinante che sia.
Ok, fino ad ora non ho detto assolutamente nulla, quindi arrivo al punto: anche a me un "adulto" (poi mi spieghi le virgolette!), mi ha chiesto in cosa credo, e anch'io ho fatto una figura da imbecille (usiamo un termine forte) non riuscendo a trovare una risposta soddisfacente. Almeno davanti a lui. Poi ci ho riflettuto un po' e non ho certo trovato la soluzione, ma sono riuscito a spiegarmi diverse cose, almeno credo.
In meno di un lustro abbiamo (intendo la nostra generazione) visto cadere più ideologie e "miti" noi che i nostri padri e i nostri nonni in un secolo di storia. Questo non dovrebbe lasciarci almeno confusi? Ci siamo trovati scaraventati involontariamente nel bel mezzo della Storia che di certo non stavamo facendo, una Storia vissuta da spettatori e non da protagonisti. Stiamo assistendo allo sfaldarsi di imperi e al sorgere di identità nazionali credute seppellite per sempre e questo, tutto questo straordinario, immenso, abbagliante casino, dovrebbe lasciarci indifferenti? Non può.
Così, lentamente, ma in modo inarrestabile, stiamo riscoprendo l'individualismo, noi stessi. E qui sta il nodo di tutta la questione! L'individuo. Quale essere che pensa, che vive, che soffre e che si muove sempre più confuso e solo, ci si domanda dove andiamo: e chi lo sa? Ma possiamo sapere qual è la meta finale: la PERFEZIONE. Attenzione, però, poi si parla della ricerca di una perfezione che una volta raggiunta ci permetta di conoscere noi stessi e di amare gli altri (in senso buono...).
Ricercare la perfezione è in pratica un viaggio verso noi stessi e si può cercare di essere perfetti sempre in tutto quello che si fa. Anche nei Videogiochi. Certo, nella vita ci sono cose molto più importanti che è inutile ricordare (ognuno lo sa meglio degli altri per quello che lo riguarda), ma mettersi alla prova davanti ad uno schermo colorato è un modo per conoscere sempre meglio i propri limiti e quindi per "impararsi" un po' di più. Mi rendo conto che possano sembrare delle assurde stupidaggini, ma lo sarebbero solo in un caso: quando si fa dei videogiochi la propria vita: questo è sbagliato perché non ci consentirebbe di elevarci mai a nessun livello superiore. Allora sono utili libri, film, donne e la competizione onesta.
Bene, se ora non state già dormendo tutti, ti chiedo solo un favore: non prendere queste mie riflessioni come quelle di un pazzo maniaco, anche se forse lo sono. Per concludere vorrei citare un brano da un libro stupendo (che mi ha ispirato molto) e cioè "Il Gabbiano Jonathan Livingston" di Richard Bach:
"Noi dobbiamo scavalcare tutto quello che ci limita, il nostro corpo non è altro che il nostro pensiero, una forma di questo pensiero, visibile, concreta. Spezzate le catene che imprigionano il pensiero e anche il vostro corpo sarà libero"
Saluti,

Pietro Citavalla
Gianfranco "Zak" Mancini (Roma)

Caro Matteo,
sono un (felice) possessore di Amiga, che segue Kappa fin dal primo numero. Non scrivo per esporre la mia opinione su argomenti triti e ritriti, come pirateria ed evoluzione del "Mercato Videoludico", ma riguardo ad un argomento che, spero, sia di interesse generale. Sarò forse uno dei pochi (ehm... Mi sai che hai sbagliato previsione... NdMBF) che hanno abboccato all'esca da te lanciata nell'Epilogo del numero di marzo. Innanzitutto complimenti all'"adulto" di cui parli per aver sintetizzato in così poche parole il tragico conflitto generazionale odierno: alla fatidica domanda "In che cosa credi?", penso che avrei risposto che credo nell'uomo, nella sua intelligenza e razionalità. Evasivo? Non penso. Troppo generale? Forse, ma è la base dei miei ideali. Con ciò non intendo dire che l'uomo sia un essere completamente razionale, ma che la sua componente razionale sia alla base di tutto. Sono infatti d'accordo, sostanzialmente d'accordo, con ciò che tu stesso hai affermato, ovvero "Il videogioco non è un modo di fuggire dalla vita, ma una protesta silenziosa al suo, spesso esasperato, razionalismo" (a proposito, vorrei un chiarimento: con il termine razionalismo intendi dire che la realtà stessa è intimamente razionale o che la ragione è la fonte principale di ogni conoscenza?)(Non credo, come Schopenauer, che la realtà sia razionale, io mi riferivo alla vita che troppo spesso è dannatamente razionale e sopprime i sogni, la fantasia e quello che non può essere espresso con numeri, come voleva Hegel, NdMBF). Comunque per tornare al sopra citato "adulto", sarei curioso di sapere in cosa lui creda, se siano sopravvissuti i suoi ideali giovanili, se non si sia forse integrato nella società che voleva cambiare. Lo so è facile criticare e ricorrere ai luoghi comuni e a frasi fatte (tu stesso

►

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERFORMANCE by G.P.

VIA IV NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 52 Mb	L. 1.590.000
PC 386 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb	L. 1.890.000
PC 486 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb	L. 2.350.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 1.950.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L. 3.200.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc.	da L. 145.000
Mother Board 386 16 Mhz	L. 290.000
Mother Board 386 25 Mhz	L. 365.000
Mother Board 386 33 Mhz Cache 64	L. 570.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L. 450.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L. 530.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L. 990.000
Monitor VGA Monocromatico	L. 260.000
Stampante Olivetti b / n	L. 360.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n	L. 350.000
Stampante MPS 1550 colore	L. 400.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L. 450.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n	L. 680.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L. 795.000
Stampante Laser Jet	L. 1.800.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L. 130.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L. 180.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb	da L. 180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L. 110.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile	L. 210.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L. 240.000
Hard Disk 40 Mb	L. 330.000
Hard Disk 52 Mb	L. 390.000
Hard Disk 80 Mb	L. 550.000
Hard Disk 120 Mb	L. 690.000
Modem interno 2400 - 4800 - 9600	da L. 230.000
Modem esterno 2400 - 4800 - 9600	da L. 290.000
Scanner PC	L. 295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L. 550.000
Mouse PC	L. 45.000
Mouse PC GM - 6000	L. 69.000
Mouse PC Ottico	L. 85.000
Trackball PC	L. 90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L. 390.000
Scheda Multi I / O AT	L. 35.000
Scheda parallela	L. 20.000
Scheda RS 232 Doppia	L. 29.000
Scheda espansione	L. 180.000
Scheda joystick (2 porte)	L. 25.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici)	L. 49.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz	da L. 190.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz	da L. 290.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo	Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori	Telefonare
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC.	da L. 30.000

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE	L. 1.140.000
Amiga 500	L. 650.000
Amiga 500 Plus	L. 690.000
Amiga 600	**L. 750.000**
Drive Esterno per Amiga	L. 140.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L. 460.000
Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando	L. 250.000
Modulatore per Amiga	L. 60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L. 60.000
Espansione 512K c / anti-ram	L. 65.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram	L. 70.000
Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L. 140.000
Espansione 2 Mb interna A. 500	L. 250.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500 espandibile 4 Mb	L. 390.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L. 350.000
Scheda AT Once emulatore Amiga / PC 286	L. 410.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L. 690.000
Modem Amiga	da L. 275.000
Scanner per Amiga	L. 450.000
Digitalizzatore Amiga	Telefonare
Videogenlock Amiga	L. 450.000
Interfaccia Midi per Amiga	L. 45.000
Mouse Amiga	L. 59.000
Mouse Ottico Amiga	L. 90.000
Trackball Amiga	L. 95.000
Action Replay per Amiga	L. 169.000
Sinchro Expert Sprotettore / Copy Amiga	L. 45.000
Alimentatore Amiga	L. 98.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L. 15.000
Tappetino mouse antistatico	L. 12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L. 35.000
Kickstart 1.3	L. 90.000
Kickstart 2.0	L. 140.000
Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L. 29.000
Turbo Pedal	L. 49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L. 9.000
Joystick c / cloches BAR manuale trasparente	L. 15.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L. 25.000
Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica	L. 10.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L. 15.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L. 25.000
Joystick trasparente autofire	L. 19.000
Joystick trasparente microswitches	L. 29.000
Joystick PRO 5000 c / microswitches nero	L. 38.000
Joystick SWITTY JOY	L. 20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L. 25.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo)	da L. 69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L. 25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L. 29.000
Joystick PC WINNER	L. 35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro	da L. 19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE	da L. 19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L. 1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L. 1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 2.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L. 49.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L. 25.000
Kit Puliscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L. 15.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L. 18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500
GAME C.64 disco originali	da L. 10.000
GAME C.64 cassetta originali	da L. 10.000
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali	da L. 20.000
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali	da L. 20.000
GAME AMIGA originali	da L. 15.000
CARTUCCE GAME - BOY	da L. 53.000

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY
- PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.= MENSILI
- RIPARAZIONI COMMODORE, AMIGA E PC
- RIPARAZIONI CONSOLE SEGA

- APERTO TUTTI I GIORNI DA LUNEDI' A SABATO
  DALLE 9.00 ALLE 12.30
  DALLE 14.00 ALLE 18.30

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ammetti di aver ribattuto "ma ne è valsa la pena?", tirando in ballo, e ciò mi sorprende, il piano dell'utilità concreta, che mi sembra un poco fuori tema)(non mi riferivo ai risultati materiali: ammiro chiunque combatte per dei principi in cui crede veramente, NdMBF), ma cosa dovremmo fare? Gli "adulti" ripetono continuamente che questo mondo di m***a sarà un giorno in mano di noi giovani, e che dobbiamo dunque prepararci a trovare una soluzione a tutti i problemi che loro hanno creato. Altri ci accusano di non avere ideali, di rifugiarci in realtà fittizie, per dimenticare i problemi concreti. Sono ricaduto in luoghi comuni, si può dire che in parte tutto ciò è vero. Ma è incredibile come l'uomo nel corso dei millenni non sia ancora riuscito a liberarsi dal ragionare per schemi e affermazioni assolute. Statisticamente parlando, invece, non sono sicuro di quanto le nuove generazioni siano maggiormente prive di ideali di quelle degli anni '60 e '70. Se comunque è spesso vero che l'ideale del giovane d'oggi è la ricchezza o il successo personale, il "combinare qualcosa nella vita" a puro livello egoistico, la colpa è sicuramente dell'adulto che non ha saputo insegnare altro. La nostra generazione "superficiale, banale, consumistica" è così diversa da quella che ha dato origine alla Lega Lombarda, al Movimento Sociale Italiano, per non parlare dei partiti dell'Amore, delle Casalinghe e degli Automobilisti, ad esempio? Sinceramente, spero di sì. Dove sono finiti tutti gli ex-sessantottini? "Abbiamo combattuto anche per voi", sento spesso ripetere. Grazie, ma se poi mi criticate perché mi piace giocare, non avete capito un tubo. Sì, è vero che le cose sono cambiate e oggi i problemi da risolvere sono diversi, ma c'è sempre qualcosa per cui combattere. E mi sembra che, ad esempio, i più aperti agli ideali di uguaglianza ed unità e spesso impegnati attivamente alle soglie dell'unità europea, siano i giovani stessi che nel tempo libero si dedicano alla musica, ai videogiochi e a tutte le altre cose che ci vengono così spesso rinfacciate come negative "perdite di tempo".
Giocare non sarà forse il metodo più efficace per esprimere i propri ideali (ma anche la mancanza di impegno immediato non implica la mancanza di questi), per tornare al piano dell'utilità, ma è un metodo per non restare passivi, indifferenti, per abituarsi a ragionare logicamente a confrontare punti di vista diversi e prendere una posizione. È vero, ci sono generi e generi, e come per la musica ed il cinema, ad esempio, spesso è la parte commerciale a prendere il sopravvento, ma ciò non significa che tutto il fenomeno sia esclusivamente commerciale. L'interazione di un gioco può essere il miglior metodo di coinvolgimento anche riguardo problematiche piuttosto serie, ed è il miglior metodo educativo. Non commettiamo poi l'errore di giudicare esaminando solo alcuni aspetti del problema. Se la protesta studentesca oggi è ridotta significa che c'è meno bisogno di manifestazioni di questo tipo e che le proprie idee si possono esprimere in altri modi, nel modo di affrontare i problemi quotidiani. O forse manca solo la figura carismatica, il trascinatore che venga seguito dal gregge. Il videogioco è ormai parte integrante ed assieme espressione del mondo moderno, forse privo di un trascinatore, perché non c'è un motivo universalmente valido per trascinare il "gregge" che di ideali ne ha certamente e nemmeno tanto cattivi. La loro espressione è forse incerta perché i valori e la mentalità cambiano oggigiorno così velocemente che, con la crisi di quelli tradizionali (ad esempio, l'importanza della famiglia) le alternative sono numerose, spesso valide ma opposte. (come fa un ideale ad avere un suo opposto, altrettanto valido? Oggi uccidere è sbagliato e domani va bene? La morale è relativa, te lo posso concedere, ma non esageriamo, NdMBF)
Insomma, il problema è sempre quello: è la "gente" che si accontenta della sua ignoranza, è superficiale, etichetta ogni cosa e cerca di stimarla, senza ben conoscerla, esamina e giudica tutto solo esclusivamente dal suo punto di vista, come se fosse il centro dell'universo. Per cui, dal disprezzare chi gioca (o chi è appassionato di qualunque altra cosa) al disprezzare, ad esempio, chi ha la pelle di un colore diverso, o diversi costumi e mentalità, il passo è breve.
Alla fine di questa chilometrica lettera mi rendo conto di non aver composto un ragionamento logico ed organico, ma di aver più che altro scritto di getto una serie di mie impressioni, talvolta slegate tra loro, non pretendevo certo, però, di porre fine in poche righe ad argomenti tanto vasti, e questa lettera è più che altro uno sfogo improvviso. [...]
Sperando che il dibattito continui, senza cadere nel banale, ti saluto e faccio i complimenti all'intera redazione per la rivista.

Stefano da Ferrara

Caro MBF,
ti scrivo per esporre le mie opinioni a proposito della "richiesta d'aiuto" da te lanciata sul numero (stupendo) di marzo: erano anni che non leggevo una Posta così entusiasmante. Ma passiamo al punto. Io credo in tutto ciò che mi circonda: in MTV, Videomusic, i libri di Stephen King, la musica techno, le Nike, Dylan Dog, radio Deejay, la mia squadra di calcio e soprattutto nei videogiochi. E lo sai perché? Tutte queste cose non mi tradiscono mai, proprio perché sono cose, oggetti. Magari il mio Amiga a volte si rompe, ma vedi, non lo fa volontariamente, non è cattivo. Le persone, gli ideali invece sì. Non ti puoi fidare di niente e di nessuno, amici per primi. Seneca diceva: vivi e fuggi tutte le amicizie. Aveva ragione, mentre il tuo "adulto" moralista ed idealista ha vissuto nella menzogna per tutta la sua vita. È un frustrato, e si vede, ha combattuto per anni una battaglia già persa. Il mondo non è fatto di idee, ma di fatti. Chissà cosa ha votato? Sicuramente per qualcosa in cui non è valso la pena credere, come hai chiesto tu, sfacciatamente. La gente sporca, inquina, tradisce tutto per soldi, passa col rosso, ma dov'è Il Punitore? Dammi del materialista, dammi del cinico, mi sento solo un realista. Almeno ho qualche certezza no?

Mel

IL FOSSO: SE LO CONOSCI, NON TI UCCIDE

Caro Matteo,
non sarà forse un'anamnesi (parte dell'esame clinico che raccoglie le notizie sui precedenti della vita di un malato nonché le notizie relative alla salute dei suoi ascendenti) a farmi entrare nelle pagine della Posta, ma concentrati su quello che sto per dirti.
Non accendo il mio Amiga da mesi. Ero riuscito a disintossicarmi, ma sto cadendo di nuovo nel tunnel. Molti staranno ora vivendo la loro "nevrosi da computer". Appoggiata sul tavolino una pila di dischi (pirata) maledettamente blu, maledettamente Bulk, con il titolo del gioco scritto a matita direttamente sul disco, senza nemmeno una targhetta bianca... Non li abbiamo neppure controllati con l'antivirus ed è forse questo brivido che fa salire in noi la tensione.
Occhi fissi sul monitor.
Accendiamo il computer e infiliamo il dischetto alla cieca. L'adrenalina è ai massimi livelli. Ancora pochi secondi e ci scateneremo sul joystick e sulla tastiera nel tentativo di far succedere qualcosa. Ma non riusciamo a fare nulla e buttando il disco nel mucchio, ci accaniamo su un altro. Il ciclo continua...
Il mio esempio è limitato a ciò che può provare un pirata con decine e decine di programmi disponibili ogni volta. È il caso più comune, ma gli altri? È un breve momento di piacere emotivo quello che ci separa dalla videata iniziale di un gioco. Ma piacere provocato da COSA?
Invito, dunque, tutti (anche le ragazze, capito Layla?), a rispondere e a rivelare le vostre emozioni, le vostre sensazioni... Siete dei frustrati? Dominate il videogioco o vi inchinate di fronte ad una simile grandiosità? *Populous* vi fa sentire degli dei o vi ricorda che siete e rimarrete soltanto degli uomini? Insomma, invece di dare giudizi su questo o quel gioco, date dei giudizi su voi stessi! Videogiocatore, la tua vita comincia a farsi dura e vedrai che Posta! Ah, se lo vedrai!
Un'ultima cosa: questa lettera è rivolta principalmente a tutti coloro che pensano che la Posta è morta, non offre occasioni per parlare, non è istruttiva, non attrae...

Ricky Losciale - Roma

ISTRUZIONI PER L'USO

Monopolistica redazione di K,
(scusate ma ho appena finito di studiare Economia e sono rimasto influenzato), chi vi scrive è un ragazzo di 15 anni, ex possessore di un Amiga 1000 (sigh) e in attesa di un bel PC (se a fine anno sarò promosso).
Non credo comunque che questo vi interessi, quindi arrivo subito al sodo: ho notato che in molti giochi originali, in modo particolari le adventure, sono presenti libretti di istruzioni molto corpulenti. Questo è un aspetto piuttosto positivo, ma su 100 pagine in genere ce ne sono 50 in inglese, 30 in francese, 15 in tedesco e 5 (forse) in italiano.
Non so se questo mio punto di vista sarà condiviso da tutti e so anche che non sto sollevando un problema nuovo. Studio inglese e perciò capisco gran parte di quello che c'è scritto, ma mi rendo conto che alcuni non hanno una grande conoscenza della lingua anglosassone e perciò non possono conoscere gran parte delle istruzioni e (perché no?) della storia. Perché questa disparità? Perché siamo inferiori agli altri? Perché? (Chiusura alla "Muro di Gomma").

Giovanni Formentini - Speedy -

PS
Un po' di tempo fa vi ho spedito una lettera sulla pirateria: mi scuso umilmente per le orribili cose che ho scritto. Se non l'avete letta (I did, NdMBF) e l'avete triturata, meglio così, il suo posto è il cestino.

PPS
Tra le innumerevoli riviste del settore siete i migliori: continuate così.
Bye!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il problema è assai antico, ma il fatto che se ne parli ancora testimonia che non è stato risolto. In effetti dobbiamo considerarci ancora fortunati, dal momento che nei primi anni ottanta le istruzioni in italiano erano del tutto assenti. Ora ci sono, ma spesso i manuali sono tradotti in modo così ridicolo (esempi classici sono "topo" per "mouse", "barra di comando" per joystick e molti altri che per rispetto nei vostri confronti non voglio citare) che forse sarebbe stato meglio non trovarli all'interno della confezione. Il fatto è che talvolta il nostro mercato viene considerato meno prioritario rispetto ad altri, per cui una maggiore attenzione per la traduzione viene prestata per nazioni come Francia, Germania e i paesi nordici, oltre ovviamente all'Inghilterra. C'est la vie. Comunque, dobbiamo ritenerci ancora relativamente fortunati: mettiti nei panni di un videogiocatore ungherese alle prese con Monkey Island II...

LODA QUELLO CHE FUMMO...

Ave Matteo,
come va? Ti scrivo questa lettera perché credo che tu abbia sbagliato a giudicare il problema dei nostalgici. Innanzitutto, io credo che tra quelli che hanno scritto nelle Poste che ho visto non ci sia nemmeno un vero nostalgico: può sembrare contraddittorio, ma a mio parere è così, infatti non ho visto i grandi antiprogressisti che sono i nostalgici, ma ho visto persone intrappolate in un passato che non ha più ragione di esistere: quelle che ho "visto" sono solo persone contrarie ad un cambiamento in una persona che già conoscevano. Sei stato via un anno ed hai avuto tutto il tempo di cambiare idea, "loro" no, ma solo apparentemente.
Non so se hai visto, ma su un numero di TGM posteriore alla tua partenza c'era la scritta di un certo Conte Ivan Fox: lui rappresentava l'idea che i lettori dell'epoca si erano fatti di te: una persona straordinaria, sebbene giovane, capace di prendere al volo le occasioni (complici le tue capacità).
Io stesso non sfuggo alla regola, ma ciò che mi differisce dagli altri è stato aspettarsi il cambiamento. Mi pareva, infatti, di conoscerti, e, pur non trovandomi spesso d'accordo con le tue idee, le rispettavo e le rispetto tutt'ora.
Quindi vorrei farti notare una cosa.
Alla lettera di Joseph '77 hai risposto parlando di "eroi del passato che non hanno più ragione di esistere" (non avrei dovuto mettere le virgolette, scusa, non sono sicuro che siano le parole esatte): ti ricordo che stai parlando di persone che raramente superano i 20 anni, mi sembra assurdo.
Ti saluto MBF, non mi firmo perché sarebbe un insulto verso quelli che veramente hanno qualcosa di nuovo da dire...

Ciao.

...SE NON TI PIACE CIÒ CHE SIAMO

Caro MBF,
ho letto con particolare interesse "l'epistola" di Trash Fede l'Hanilator e la tua risposta, e volevo dare il mio modesto parere sull'argomento. Questo è un tipico attacco "soft", di quelli che spingono il povero recensore addetto alla Posta a pensare "ma sì, pubblichiamola" oppure "questo si è mangiato una Fiesta al Valium". [...]
Comunque, arriviamo al dunque: mi ero trovato d'accordo con Trash per le prime 32 righe. Dicevo: "ecco finalmente un progressista!". Poi sono iniziate le sparate, e la cosa mi è piaciuta meno, e mi pare di capire che anche a te, MBF, ha fatto lo stesso effetto. Quando avevo l'Atari 2600, quello era il meglio, il massimo. Ero effettivamente uno dei pochi eletti che avevano una console, molto meno diffuse di adesso. Ci giocavo, mi divertivo, me ne vantava, come può fare un bambino che "puzza ancora di latte materno". Non mi pare un delitto, quello di essere bambini. Adesso che il fenomeno è diventato di massa, è ovvio che da intellettuale, da circoscritto che era, il videogiocare deve aver subito dei cambiamenti per adattarsi ad un pubblico più vasto, fatto di bambini, persone mature ed intelligenti, e gente "che gira col succhiotto ed è priva di contestazione critica intelligente". Lo stesso discorso dei role games, che nella mia classe vengono denigrati da tutti, fra qualche anno il fenomeno sarà di massa, e gli RPG non saranno più giochi intellettuali, ridotti a pensionati o scienziati, o comunque per gente strana e fuori dal mondo. Così erano considerati, fino a qualche anno fa, i computer. Spero di essere stato chiaro, e se non lo fossi stato, perdonatemi, riassumerò brevemente il concetto: Trash si lamenta perché, siccome il fenomeno videoludico si è allargato ad una schiera più ampia d'utenza, i videoludentes non sono tutte persone mature, capaci di critica intelligente, ma anche i ragazzini che non capiscono un fico di computer, e magari a cui non frega niente di realtà virtuale, di simulatori di volo e di Rpg. Su questo non c'è dubbio, la gente non è fatta solo di Einstein o Newton o Galilei, ma non capisco perché Trash si ostini a condannare questo fenomeno, assolutamente naturale, in cui non vedo nulla di catastrofico o terribile, è soltanto un fenomeno necessario.
Senza il consumismo, forse non avremmo tutti questi giochi e queste macchine favolose. Il boom economico spesso (ma non sempre) porta ad un miglioramento del prodotto, maggiore è la richiesta...
Inoltre spinge sempre di più la tecnologia a progredire, anche se il prezzo da pagare è piuttosto elevato.
Da progressista a regressista: Trash, la tua lettera è contraddittoria. Con ciò ho quasi finito, pazienza un attimo. La risposta di MBF non mi ha lasciato entusiasta, infatti è parziale, nel senso che risponde solo ad una parte della lettera. Inoltre non ho capito proprio il senso del termine "computeristi radicali". Radicale, tralasciando i significati botanici e matematici del termine, vuol dire qualcuno che vuole portare cambiamenti alle radici, in profondità. Ti pare che uno che è talmente fanatico e attaccato al suo computer da dire che le "console non hanno anima" perché ha paura che queste invadano il mercato, è una persona che ha voglia di cambiare le cose alla radice?
Forse tu intendevi dire "radicale" nel senso di proprietà della radice di attaccarsi saldamente a qualcosa. Mi spiace, MBF, ma il termine è ancora contraddittorio. (perché contraddittorio? Chi affida la propria sicurezza e stabilità a qualcosa che ritiene immutabile, che "lega alla radice" di qualcosa che potrebbe essere benissimo sradicato da un momento all'altro è un radicale, e, lasciami aggiungere, ingenuo e mentalmente ristretto, NdMBF). Scusami se ti sono sembrato fiscale o un insegnante di lettere, non avermene, non voglio offenderti. Saluti a te e a Kappa,

Alessandro Bonanni - Roma

HANNO DETTO

"Even better than the Real Thing"

(U2, a proposito della Realtà Virtuale)

by Alessandro Bonanni

POSTA BREVIS

- La seconda lettera pubblicata sul numero 37 dal titolo HOMO LUDENS: REAZIONI è di Filippo Falcinelli di Perugia: ci scusiamo per l'omissione involontaria del nome. Ah, grazie per le vignette, ma Toniutti non si tocca...

- A proposito della Posta del numero 37: la prima lettera HOMO LUDENS: REAZIONI firmata da Fabio '77 non è altro che una copia di una articolo di Alessandro Bergonzoni (pubblicato anche sull'edizione 1991/92 della Smemoranda). Trovo scorretto e sconveniente plagiare un altro autore, se me ne fossi accorto prima non avrei certamente pubblicato la lettera.

- Non spedite lettere che trattano argomenti quali console et similia: la rivista alla quale dovete rivolgervi è Game Power e siccome chi risponde sono sempre io, ho passato automaticamente quelle indirizzate invece a Kappa (Andrea Tranfo, Mario Giantommaso, Killer)

- Joseph '77 torna con una fulminante trovata: gli Annali di K. L'idea è vecchia, la tendenza è cambiata, e K non è TGM. Mi spiace.

- Giorgio Venturi e Maxx Sixx "l'imprendibile" hanno sollevato alcune critiche al giudizio di due giochi, rispettivamente *Birds of Prey* e *F1 Grand Prix*, esaltando il primo e ridimensionando il giudizio del secondo. Prendiamo atto delle intelligenti osservazioni e vi invitiamo a scrivere ancora.

- Un saluto particolare a FFS, tornato a scrivere dopo un silenzio durato mesi, con una lettera infuocata. Bella lì, fratello, ma il tuo posto è Gheim Pauà!

- A tutti coloro che ci chiedono quale sia la configurazione PC ideale per giocare: ritengo che un 386 con almeno 16 MHz di velocità, scheda VGA e Sound Blaster sia un sistema eccellente, ma lo spazio epistolare rimane aperto per discussioni e suggerimenti.

- Sì, è ufficiale: uscirà *Thunderforce IV* per Megadrive, ma per maggiori informazioni, seguite il consiglio dato a FFS. (Fan della saga)

L'indirizzo è sempre quello, ma una rinfrescatina non fa mai male:

KAPPA BOX
Via Aosta 2
20155 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDITA

SVENDO computer 128D con FD1571 incorporato, FD1541, monitor a colori 1701 e stampante MPS1200; solo per acquisti in blocco regalo tutta la mia dotazione di software C64/128 di circa un migliaio di programmi. Solo se interessati.
Alessandro tel. 02/38102375 (sera).

Per IBM compatibili VENDO data disk Populous the Promised Lands a L. 15,000 e Battle Command a L. 30,000. Tutti originali, manuali in italiano, sia 3,5 che 5,14, qualsiasi scheda grafica. Prezzi trattabili. Tutt'Italia. Annuncio sempre valido.
Alessio tel. 0575/848800 ore pasti.

VENDO per A500 Batman the Movie, The New Zeland Story e F/A-18 Interceptor in blocco a L. 60,000 (pagati L. 115,000) o singolarmente a metà prezzo. Rigorosamente originali, con i rispettivi cheat-mode. Max serietà e precisione.
Antonio tel. 0423/469342 ore pasti.

Magliette stampate a colori di vostre foto, disegni, ritagli di giornale ecc. L. 30,000 + spese postali. Pagamento al ricevimento della merce.
Leonardo tel. 055/9705211 e Stefano tel. 055/901047 ore pasti.

Attenzione!!! VENDO vasta gamma di giochi A500.
Luigi tel. 0536/806304 ore pasti.

VENDO A500 (buone condizioni, 1 anno circa), con 2 joystick, modulatore tv, giochi. Prezzo: L. 550,000.
Nino tel. 0861-59710/508710.

VENDO gioco originale per A500 Wrestle Mania a sole L. 12,000. Inoltre regalo 5 dischi ancora vuoti. Max serietà.
Danilo tel. 0934/27367.

Causa inutilizzo VENDO A2000, ultimo modello con Fatter Agnus 8372A, 1MB di Chip RAM, monitor stereo Philips a colori, digitalizzatore audio professionale, mouse, joystick, programmi e giochi originali, 2 drive interni. L. 1,500,000.
Nunzio tel. 02/27300295.

VENDO espansione di memoria 512K senza orologio, per Amiga, nuova e poco usata a L. 35,000. Inoltre vendo tutti i migliori titoli per Amiga (es: F1 Grand Prix, Lotus 2, Another World e tantissimi altri). Annuncio sempre valido.
Claudio Spina via San Bartolomeo, 23 - 86021 Bojano (Cb) tel. 0874/778200 ore pasti.

VENDO stampante per PC, ottimissimo affare: "LQ 3500 DI", seminuova, 24 aghi, 100 diverse combinazioni di stili con stampa grafica, trascinamento carta a frizione. Prezzo discutibile!
Davide tel. 02/6468933 ore serali.

VENDO giochi originali per Amiga a L. 10,000 cad. Alcuni titoli: Bad Dunes vs. Dragon Ninja; Batman; Bionic Commando; Bubble Bobble; Chase H.Q.; The New Zeland Story; Vigilante; Pac-Mania; Xenon 2, ed altri. Solo zona Milano.
Armando Lugli via degli Umiliati, 42 - 20138 Milano tel. 02/501411 ore pasti.

VENDO o scambio giochi per PC, qualunque formato. Alcuni titoli: Monkey Island 1 e 2, Wing Commander II, Eye of the Beholder II, Civilization, e molti altri. Solo zona Roma.
Andrea tel. 06/4505006.

VENDO dischi di ottima qualità da 3,5 a L. 450 cad. e da 5,25 a L. 550 cad., inoltre dischi di marca, accessori e programmi per C64, Amiga e PC.
Biagio tel. 0833/371831.

VENDO giochi per A500 dai più vecchi ai più nuovi a L. 1,000, disco escluso.
Massimiliano Mosca tel. 0577/220568 ore pasti.

VENDIAMO a prezzi stracciati giochi e programmi per IBM e compatibili. Alcuni dei nostri titoli sono: Monkey Island 2, Larry 5, Willy Beamish, Police Quest 3, King Quest 5, Space Quest 4. Solo zona Roma.
06/9587650 - 06/9587307 ore pasti.

Causa inutilizzo VENDO A500 1.3 nuovo, espansione di memoria, drive esterno, scheda atonce EGA-VGA, monitor a colori e monocromatico Philips 8833, mouse, portadischi, copricomputer, tastiera musicale, + 550 dischi di giochi e utilities + le ultime novità. In omaggio 2 joystick, mouse, schermo antiriflesso, portamouse e presa scart. L. 1,500,000 non trattabili.
Demis tel. 0429/709477 ore pasti.

VENDO molti programmi originali per Amiga, e alcuni per MS-DOS, a prezzi molto favorevoli; ad esempio Falcon, Railroad Tycoon, Powermonger, Harpoon, ed altri. Scrivere per elenco completo.
Bruno Solamito via Tornatore, 8 - 18035 Dolceacqua (Im).

VENDO A500 (1.3) + mouse + espansione. Tutto compreso di manuali e cavi di collegamento + 50 giochi che sceglierai su una lista di 150 titoli (tutti del 1990-91-92) a L. 550,000 (senza giochi; con i giochi da trattare).
Andrea tel. 0385/48424 (dopo le ore 14,00).

VENDO Amstrad PC compatibile 1640, 1 floppy da 5,14, 640K di RAM, scheda grafica EGA (750x350), monitor 14 pollici a colori, tastiera estesa, mouse, scheda sonora Sound Blaster + software, DOS 3.2, casse, microfono, portadischi 50 posti, un centinaio tra giochi e programmi, copri computer, riviste TGM. Il tutto, perfettamente funzionante, a sole L. 1,250,000 anche trattabili.
Lorenzo tel. 049/502152 ore pasti.

Causa inutilizzo VENDO cartuccia Action Replay per A500 a sole L. 80,000. Vendo inoltre drive per C64 a sole L. 50,000.
Nico Magosso via Caselle, 10 - 45026 Lendinara (Ro) tel. 0425/63061.

VENDO espansione memoria 2MB per A2000 autoconfigurante espandibile a 8MB, della Golden Image completa di manuale e imballaggio (agosto '91) a L. 250,00 trattabili.
Gianluca Bona tel. 0131/345654 (ora di pranzo o sera tardi).

CERCO

CERCO giocatori (non troppo esperti) di Dungeon & Dragons (Basic Set) per formare un gruppo con me, non c'è limite di età (io ho 15 anni). Possibilmente zona Porto Torres.
Manuel tel. 079/510841 ore pasti.

CERCO giochi in confezione originale per PC compatibile 386, sia 3,5 che 5,14.
Massimiliano Ansaloni via de Giovanni, 29 - 40129 Bologna.

CERCO disperatamente Monkey Island 2 e Le Chuck's Revenge per A500.
Fabio Casari via Torino, 24 - Modena tel. 059/372958.

CERCO A500 plus e non, ad un prezzo ragionevole anche se non in perfette condizioni, ma naturalmente funzionante!! Più qualche gioco come: Golden Axe, Ghouls'n'Ghosts, ecc. Rispondete presto! Non resisto più! Si richiede massima serietà.
Francesco Puglisi c.so Matteotti, 111 - 95014 Giarre (Ct) tel. 095/939665.

Per A2000 CERCO hardware/software, manuali, demos, animazioni, anche su videotape VHS/SVHS. Annuncio sempre valido.
Giorgio Piazza via Vecelio, 21 - 20052 Monza (Mi) tel. 039/836456 ore pasti.

CERCO disperatamente drive esterno (circa L. 90,000) e tastiera (circa L. 60,000) per A500. Trovarmi è facile, telefonare costa poco.
Federico tel. 059/306965.

CERCO disperatamente F1 Manager per A500, lo scambio anche con giochi come: F1 Grand Prix, Robocod, Robocop III, Monkey Island 2, Wrestle Mania, ecc.
Riccardo Litrico via del Fasano, 49 pal. L - 95040 S. G. Galermo (Ct) telefono e fax N° 095/396239.

CERCO per Amiga programmi di grafica solo originali (tipo Imagine, Real 3D, ecc.) e completi di tutto (confezione, manuali) perfettamente funzionanti.
Romano Nannini via della Leccia, 37 - 57128 Livorno.

CERCO (disperatamente) per Amiga, Heroes of the Lance e Shadow Lands, sono disposto a scambiarli con Robocod (James Pound II), Double Dragon III e Dragon's Lair II.
Federico Amigoni via Ungaretti, 23 - 24068 Seriate (Bg) tel. 035/301639.

SCAMBIO

SCAMBIO programmi (giochi e utilities), manuali e informazioni per Amiga, preferibilmente zona Roma. No lucro. Massima serietà. Vendo inoltre (o scambio) numeri 1-24 di The Games Machine. Annuncio sempre valido.
Riccardo Losciale largo Ugo Bartolomei, 5 - 00136 Roma tel. 06/3708397 dalle ore 20,00 alle ore 21,30.

SCAMBIO soluzioni e trucchi per Amiga.
Antonio Masella via E. de Nicola, 3 - 74023 Grottaglie (Ta) tel. 099/669012.

SCAMBIO soluzioni e trucchi di ogni genere per Amiga e C64.
Andrea Cometa via P. delle Ginestre - 74023 Grottaglie (Ta) tel. 099/867693.

CONTATTI

The Amyworld cerca nuovi soci a Milano. Se possiedi un Amiga e sei stanco del solito software, unisciti a noi! Il nostro obbiettivo è quello di creare un gruppo di amici per lo scambio del software e la condivisione della nostra passione preferita: l'Amiga. Allora, cosa aspetti, per abbonarti gratuitamente, CONTATTACI subito!
Tel. 02/4691546.

Il Commodore 64 Club è ancora vivo e vegeto ed opera in via U. Maddalena, 46 - 73048 Nardo' (Le). Scrivete per ricevere la rivista, il bollettino e le modalità per abbonarsi.

Attenzione!! Sei un fan delle avventure grafiche Lucasfilm, che trovi migliori in assoluto? -Si?- Allora cosa aspetti ad aderire al Lucas Fan Club, per scambiare consigli, giochi, e sapere le ultime novità sui migliori videogames in assoluto?!!
Giovanni Losi via S. Angelo Buizza, 84 - 25020 Flero (Bs) tel. 030/2761265 ore pasti (tranne il martedì).

Cerco CONTATTI per A500 in zona Vercelli per scambio di giochi o per passare momenti divertenti insieme.
Silvio tel. 0172/381992 ore pasti.

Cerco CONTATTI per scambio software Amiga. Inoltre acquisto software per PC.
Lorenzo tel. 0433/43708.

Cerco possessori di Amiga 500/1000/2000 in tutta Italia per scambio videogames, trucchi, hardware, libri e notizie sul mondo del software. Rispondo in tutta Italia. Max serietà.Cosimo Fischetti via A. Volta, 21 - 74012 Crispiano (Ta) tel. 099/611528 - 612496.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

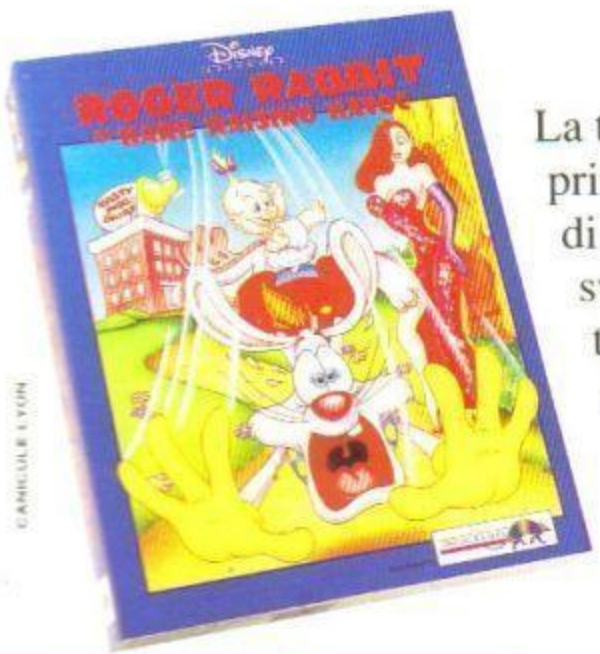
Disney SOFTWARE

CHI VUOLE METTERSI NEI PANNI DI ROGER RABBIT?

THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC produce le voci dei tuoi eroi offrendo orchestrazioni ed effetti sonori fenomenali.

DISPONIBILE per PC e compatibili. Prossimamente per l'**Amiga.**



Chi è così pazzo da mettersi nei panni di ROGER RABBIT?... TU!

La tua missione : riagguantare quel monello di BABY HERMAN prima che MOMMY si accorga della sua fuga. Altrimenti ne vedrai di tutti i colori. Ti aspetta ogni sorta di inghippo: il birbante è molto sveglio e la travolgente JESSICA ti tiene d'occhio. Sei stato avvisato... La Disney Software ti offre questo cartone animato interattivo con una grafica fantastica, delle animazioni deliranti e una colonna sonora che è la fine del mondo.

Developed by BlueSky Software

© 1987 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

Distribuito da INFOGRAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

a Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hook™

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/